
Micro NEWS
Spécial Consoles
LES NOUVEAUTES MICRO DE LA RENTREE
TOUS LES ECRANS DE LEGEND OF HERO TONMA
60 PAGES MADE IN JAPAN
LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE : HOROSCOPE FAVORABLE
T 2843 - 50 - 25,00 F
SEPTEMBRE 1991 N 50 ISSN 0984-9629

APRES G.P. 500, 150 000 EXEMPLAIRES VENDUS DANS LE MONDE,

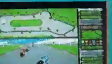
MICROÏDS PRÉSENTE

GRAND PRIX 500 2

DISPONIBLE POUR ATARI ST - IBM PC - PS ET COMPATIBLES - AMSTRAD CPC - AMIGA



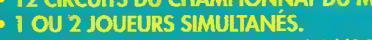












- 12 CIRCUITS DU CHAMPIONNAT DU MONDE DANS LEUR TRACÉ AUTHENTIQUE.
- 1 OU 2 JOUEURS SIMULTANÉS.
- SUIVI DE LA PROGRESSION DE N'IMPORTE LEQUEL DE VOS CONCURENTS.
- LA CAMÉRA PEUT ÊTRE PLACÉE SUR CHACUN DES CONCURENTS : 8 POINTS DE VUE POSSIBLES.

MICROÏDS

MICROÏDS 58, Chemin de la Justice - 92290 CHATENAY-MALABRY - Tél. (1) 46 32 24 35 - Fax. (1) 46 32 25 64

COMMANDEZ DES DÉMOS ET DES POSTERS SUR 36-15 MICROÏDS



SOMMAIRE



SPECIAL CONSOLES

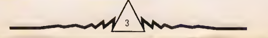
Un numéro 50, ça se fête ! Alors en guise de cadeau, toute l'équipe de Micro News s'est investie à fond dans un "**Spécial Consoles**". Soixante tests, une foultitude d'infos et un décorticage en règle du jeu *The Legend of Hero Tonma* sur Nec vous y attendent. Mais ce n'est pas tout ! Comme à l'accoutumée, nous avons fureté par-ci, par-là afin de vous offrir le panorama le plus complet possible des nouveautés micro de la rentrée. Au menu : *Ocean* qui, sans jeu de mots, devrait faire des vagues avec les deux titres géants que sont **Terminator 2** et **The Simpsons** ; *Psygnosis* qui nous réserve également bien des surprises etc. Bref, une rentrée 91 qui s'annonce plutôt chaude.

Exceptionnellement, quelques rubriques sont restées en vacances - les veinardes -, comme *Big Mac, Capitaine Pixel, Abondos, Major Thomson, Construction Set* et même notre dossier mensuel... Rassurez-vous, elles mettent ces loisirs à profit pour amasser des tonnes de news qu'elles ne manqueront pas de vous dispenser à satiété dès le prochain numéro.

A la revoyure et rentrez bien !

Georges Brize

Couverture : Les Chevaliers du Zodiaque

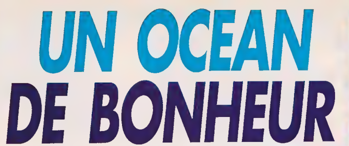




PC Engine
CORE GRAFX
PUISSA
5 BONNES RAISONS DE S'ECLATER SUR CONSOLE NEC!!
- 1 à 5 joueurs
- Plus de 200 titres disponibles
- Compatible CD Rom2
- Boitier Audio Vidéo Plus
- La qualité arcade à domicile
sodipeng
SODIPENG
-BP 2- 56200 LA GACILLY
Revendeurs:
Tél: (16)99.08.89.41 Fax:(16)99.08.82.67

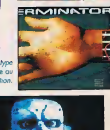

NCE 5
ORE
RAFX
1290 Frs*
1 CORE + 1 JEU
+ 2 MANETTES +
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS
*Prix public généralement constaté
3615
HOT LINE
(16)99.08.95.72
SODIPENG
Pour connaitre toute
l'actualité PC Engine

News



UN OCEAN DE BONHEUR





Deux des jeux de réflexion type puzzle que l'on rencontre au fil de l'action.

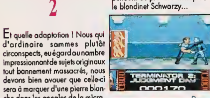
En cette période troublée où certains éditeurs se plaisent à reprendre la phrase célèbre "Ça eut payé...", l'équipe d'Ocean, quant à elle, affiche un optimisme rassurant. Il est vrai que le deuxième semestre s'annonce plutôt bien avec l'arrivée des deux titres porteurs que sont Terminator 2 et Les Simpsons.

Donné comme le film plus cher de toute l'histoire du cinéma (environ 100 millions de dollars), *Terminator 2* a d'ores et déjà pulvérisé tous les records d'entrée aux Etats-Unis. Autant dire que ce n'est pas pour déplaire à nos amis d'Ocean qui ont eu l'heureuse idée d'en faire l'adaptation sur micro.

TERMINATOR 2

Et quelle adaptation ! Nous qui d'ordinaire sommes plutôt circonspects, eu égard au nombre impressionnant de sujets originaux tout bonnement massacrés, nous devons bien avouer que celle-ci sera à marquer d'une pierre blanche dans les annales de la micro. **Terminator 2**, graphiquement bien conçu, offre de plus des caractéristiques intéressantes dans la mesure où le découpage entre scènes inspirées du film, scènes de combat (et jeu de réflexion) a été habilement dosé. Ni trop longues, ni trop courtes, elles laissent juste le temps d'accoutumance nécessaire pour y exceller... à condition cependant de prendre exemple sur le blondinet Schwarzy...

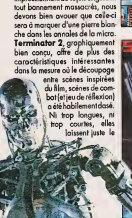
Chaque séquence film est précédée et suivie d'une digitalisation animée lui correspondant. Ainsi, le joueur qui parviendra à la fin du jeu assistera - de façon restreinte certes - à la quasi-totalité des scènes importantes, comme au cinoche... Enfin presque !







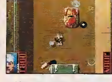
Deux scènes de combat contre le T 1000 ou les flics .







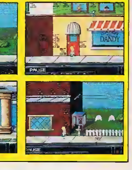




Ne comptez pas sur nous pour vous raconter le film en long, en large et en travers... Pour cela, il existe des magazines spécialisés qui le font bien mieux que n'importe quel magazine micro. Sachez seulement que notre bon vieux Schwarzy a viré de bord - n'allez pas croire pour autant qu'il est de la joquette - puisqu'il endosse cette fois le rôle du gentil. Mais comment c'est-y possible ? Ça, mon brave monsieur, vous le découvrirez en allant voir le film qui paraît-il décoiffe un max côté effets spécioux.

Encore un peu de patience, il ne sortira qu'en octobre. Quant au jeu, il débarquera sur vos petits écrans Amiga ou ST dans le courant de septembre.







THE SIMPSONS

Les Ricains ont de tout temps su mettre à profit leur sens inné de l'autodérision. Le dessin animé *The Simpsons* en est un exemple flagrant et c'est très certainement la cause de son succès mondial.

Bien que pris sous un angle différent de celui de la série, le jeu qui existe déjà sur Super Famicom, a su garder l'ambiance et surtout le même degré de drôlerie. **Bart VS. The Space Mutant** ne met en scène que le gosse terrible de la famille qui se suffit à lui-même, ce qui montre, s'il en était encore besoin, le réel talent des créateurs du jeu.

Voici donc notre petit Bart seul contre une armada d'envahisseurs répugnants qui investissent les corps des citoyens de Springfield dans l'intention de conquérir la Terre. Bizarre autant qu'étrange, ces sales bestioles utilisent une couleur, le mauve en l'occurrence, comme vecteur de déplacement. Armé de bombes de couleur rouge, Bart se fera un devoir de repeindre tous les objets mauves qui jalonnent les rues, les parcs, bref tous les coins de sa ville chérie. Heureusement pour lui, il arbore des lunettes spéciales qui lui permettent de repérer facilement l'alien déguisé en humain. Moitié aventure, moitié action, ce jeu de plate-forme (avec des écrans en français) où l'absurde règne en maître menace de faire un véritable malheur d'ici à la fin de l'année sur Amiga et ST.



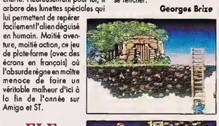
ELF

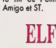
Décidément, Ocean possède des atouts que nombre d'éditeurs doivent lui envier... Non content de profiter des deux phénomènes médiatiques cités plus haut, il nous balance avec **Elf** un jeu de type console du meilleur cru. Malgré le scénario plutôt éculé qui consiste à délivrer une fiancée des griffes du maléfique seigneur des Ténèbres, voilà un soft plutôt remarquable. Les graphismes chatoyants, l'animation très fluide et surtout le manque total d'agressivité - même quand on détruit des ennemis à tour de bras - lui confèrent des qualités peu communes. Nous en reparlerons bientôt plus en détail.

Suite à tout cela, il n'y a rien d'étonnant à ce que la société anglaise et donc Ocean France nagent en plein bonheur... Et encore n'avons-nous évoqué que l'aspect micro, en laissant le soin à notre consolemaniac (Sylvain pour ne pas le nommer) d'en aborder l'activité console.

Après une période plutôt difficile, Ocean revient au devant de la scène, ce dont on ne peut que se féliciter.

Georges Brize











AMOS COMPILE A LA BONNE HEURE !



Beaucoup d'entre vous connaissent sans doute déjà *Amos*, un langage de programmation accessible à tous, qui permet au moins doué des fanas de casse-briques de développer ses propres programmes de jeux ou de créer ses démos personnalisées sur Amiga.

L'*Amos Basic* propose en théorie une multitude de fonctions extrêmement pratiques qui permettent à l'utilisateur de récupérer des musiques ou des images créées sur d'autres logiciels, pour les intégrer à des réalisations de son cru... Mais malheureusement, les nombreux "bugs" dont était affectée la première version réduisaient nettement l'efficacité du logiciel. Il était par exemple impossible d'employer certains morceaux de musiques conçus avec *Soundtracker* quand ceux-ci se révélaient trop gourmands en espace mémoire.

Il importait donc de corriger les défauts de la première version et d'ajouter quelques modifications. C'est désormais chose faite avec **Amos Compiler**, un pack qui contient un compacteur de données, et la dernière mouture en date de l'*Amos Basic*.

Cette présentation rénovée d'*Amos* élimine la plupart des petites imperfections et propose quelques nouvelles fonctions (notamment dans l'emploi des sprites). Désormais, agrémenter vos programmes de musiques interminables et bourrées à craquer de voix digitalisées ne sera plus un problème !

Grâce au compilateur, vous allez pouvoir gagner de l'espace mémoire, en compactant vos programmes. Autre avantage, ceux-ci tourneront plus vite et se chargeront plus rapidement. La disquette contient également quelques programmes de démonstration parmi lesquels une démo assez réussie, un jeu (*Asteroid*), et une séquence de conduite de moto qui permet d'apprécier pleinement les capacités du compilateur : tout programme, une fois compilé, tourne deux fois plus vite !

François Lionet - l'auteur de cette merveille - ayant dû subir 12 mois de vacances forcées, offertes gratuitement par la Grande Muette, la sortie du soft a été retardée pendant près d'un an. Mais cela valait vraiment la peine d'attendre car pour ceux qui possèdent déjà *Amos* et qui ont bien l'intention de l'utiliser, *Amos Compiler* va se révéler tout bonnement indispensable.

RUGBY THE WORLD CUP

Si *Kick Off* apparaît à juste titre comme la référence en matière de simulation de foot, il en va de même pour **The World Cup** en matière de rugby. Ses principales caractéristiques peuvent se résumer en ces termes : jouabilité optimale et réalisme de top-niveau.

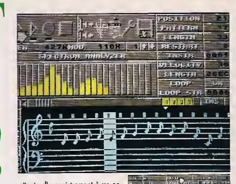
Il s'agit de guider le joueur le plus proche de la balle vers son objectif. Une fois l'interception effectuée, tout dépend de l'aptitude du joueur à manier le joystick. Une multitude de mouvements se trouvent à sa disposition : la passe, le shoot, la percée, le placage, l'entrée en mêlée (ouverte ou fermée) etc. Pourquoi attendre les retransmissions télévisées de la Coupe du Monde pour prendre son panard au ballon ovale ? Sortie prochaine sur ST et Amiga.




THUNDERHAWK
AH-73M
Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL
"L'appareil le plus rapide en 3D jamais vu sur micro vous attend!!"
des news
des jeux
des cadeaux
des infos ...
36 15 UBI
disponible sur.
ATARI ST, PC
COMMODORE AMIGA
En tant que pilote d'élite, vous interviendrez
dans les situations délicates du monde entier
en évitant de provoquer un conflit étendu.
Disponible dans les FNAC et
CORE
dans les meilleurs points de vente



L'ATARI ST FETE LA MUSIQUE !



A l'instar des intégrés de la bureautique qui rassemblent plusieurs applications, Audio Sculpture, d'Expose Software, regroupe un sequencer, un éditeur de partitions et un éditeur d'échantillons apte à la genèse sonore. Mutant de la MAO ou gadget génial ?

Les deux disquettes d'*Audio Sculpture* sont livrées dans un boîtier solide avec un mode d'emploi en bon français, ce qui ne gâte rien. La page principale du programme proprement dit invite au chargement d'un song - plusieurs titres de démonstration sont disponibles dans la deuxième disquette "Data Disk" -, ou d'un module, (titre avec les sons qui lui sont rattachés). Il existe, à l'origine, une trentaine de sons échantillonnés, mais il est bien sûr possible d'en créer plein ou moyen de l'éditeur. Sur cette même disquette, des routines en GFA Basic et STOS permettent d'inclure dans un programme de jeu (par exemple), des modules d'une qualité sonore exceptionnelle, ce qui n'est pas toujours le cas dans ce genre d'activité. La partie "restitution des sons", offre le choix entre plusieurs solutions de sorties.

• YM. La sortie par le haut-parleur de l'écran de l'ordinateur.
• Passer par ST REPLAY, boîtier de digitalisation 8 bits qui se connecte sur le port cartouche.
• Passer par le mode "printer", son mono sur le port parallèle de l'imprimante.
• YM/REPLAY STEREO. Deux voies sont envoyées vers l'écran et deux autres par le boîtier de ST REPLAY.
• YM/PRINTER. Même principe, mais par le port parallèle de l'imprimante.
• STEREO PLAYBACK. Mode stéréo utilisant la cartouche "playback" de MICRODEAL.
• MV 16/ REPLAY PRO. Mode mono, fait appel à une des deux cartouches de 12 bits (MV 16 de MICRODEAL).
• STE /TT DMA. Mode stéréo. Utilise les nouvelles capacités sonores du STE et TT.
• STE /50 Hz. Autre mode stéréo faisant appel aux prises cinch placées à l'arrière de l'unité centrale.

Les différents boîtiers additionnels se trouvent chez votre revendeur de MAO préféré.

LE SEQUENCER

Un sequencer, comme chacun le sait, est un module qui permet d'enregistrer des notes (et non des sons), et de les restituer dans l'ordre d'entrée, avec l'agrément de modifier chacune d'entre elles (ou événement) en hauteur et durée, sans les problèmes rattachés aux magnétophones à bandes : "plops" de raccord et autres inconvénients. Le sequencer qui nous occupe se révèle très simple d'emploi : start, stop, record, et remise à zéro. Dans le genre "au bout de trente secondes, on est au parfum", difficile de trouver mieux... sans oublier les fonctions de copie, de déplacement, etc. Les notes s'entrent, soit à l'aide d'un clavier-synthé MIDI externe, soit directement par le clavier de l'ordinateur. Il est possible de se mettre en attente d'enregistrement à un endroit choisi par l'utilisateur, et de commencer la prise en considération des notes dès que la première est envoyée. Une fonction digne des grands frères professionnels ! Le seul "point noir", qui n'est pas un comédon : la longueur des patterns (portions de song) se trouve visualisée à l'écran en hexadécimal ! On ne dit pas 10 mesures, mais 0A mesures.

L'EDITEUR DE PARTITIONS

Dans une fenêtre, une double portée (clé de Sol et clé de Fa) ravira les amateurs, puisque chaque note est inscrite avec sa valeur et qu'une barre en vidéo inverse suit pas à pas chaque note jouée. Pour terminer avec la page principale, sachez que les niveaux de chaque instrument, sous forme de bargraphes, bougent au rythme de la musique et indiquent la puissance (vélocité), et que quatre petites icônes représentant des haut-parleurs activent ou non la partie génératrice sonore, constituent une sorte de "mute" (coupure ponctuelle) manipulable à volonté avec la souris.

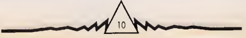
L'EDITEUR D'ECHANTILLONS OU SAMPLES

Fonction très importante d'*Audio Sculpture*, pour ne pas dire essentielle, qui autorise non seulement de visualiser graphiquement les sons, mais également d'en créer d'autres, avec la souris. Chaque sample est délimité par des barres verticales qui correspondent au point de départ (start), point de fin (end) et point de bouclage (loop). Toutes ces limites sont paramétrables à souhait, de façon à sauvegarder un bout de sample et à pouvoir par la suite le mélanger à un autre tout comme *Pro Sample Editor*. La lecture de ces échantillons sonores s'effectue de plusieurs manières, en one shot (de gauche à droite) ou en reverse (à l'envers) ou encore en boucle, de façon à obtenir un son continu, tant que la touche sur clavier maître reste enfoncée. Pour éviter les raccords plus ou moins bien faits, *Audio Sculpture* est équipé d'un "fade" qui mélange un bout de forme d'onde de fin, au point de bouclage, ce qui donne un raccord sinon parfait, du moins sans accroc. La trentaine de sons octroyée permet dans un premier temps de travailler assez confortablement. L'échantillonnage est une discipline difficile, mais avec un outil pareil, toutes les contraintes deviennent de la simple rigolade grâce au zoom (pour voir de plus près ce qui se passe à un endroit bien déterminé) et avec la fonction Filter qui supprime tous les bruits résiduels (souffle entre autres)...

Une autre partie d'*Audio Sculpture*, consacrée à la fabrication des sons, simule un synthétiseur en synthèse vectorielle !!! Le tout éditable à l'aide de la souris. Sans s'étendre sur cette technique assez complexe, sachez que la création en devient illimitée. Tout dépend du talent de l'utilisateur (trice). Une dernière chose : *AS* peut générer certains effets comme l'écho, le vibrato, le portamento (up ou down), l'arpégiateur, le phasing. Etonnant, non ?

En guise de conclusion : un produit bien fait, innovateur, très souple d'emploi, à la portée de tous - musicien confirmé comme amateur éclairé - et de toutes les bourses. Environ 450 F, une misère...

Patrick Pochet



PIN-UP ET BELLES AMERICAINES



Leather Godesses of Phobos 2, The Gas Pump Girls (les filles de la station-service), d'*Activision* sur PC, sera sans doute l'un des événements marquants de fin 91-début 92 (les fêtes, quoi).

Dans les années cinquante, un vaisseau extra-terrestre se crashe à proximité de la station-service d'une petite ville américaine nommée Atom City (rapport avec la proximité d'un centre atomique de l'armée US). Dès lors, nous avons l'opportunité de vivre trois aventures différentes selon le choix du personnage que l'on incarne : Zekz, le patron de la station en question ; Lydia Sandler, la fille du professeur de l'observatoire ou bien l'extra-terrestre qui ambitionne de réparer afin de rejoindre sa planète.

On se balade comme un petit fou avec la souris... Quelques 44 personnages qui s'expriment, 35 objets à récolter, 105 lieux à visiter sur 3 planètes, le tout en 256 couleurs avec animations, humour et chouettes pépées.

Fournie avec le logiciel, une petite interface à brancher dans le port parallèle octroie des sons endigit époustouflants (rhâââ, la voix très Marilyn des gonzesses !). Ambiance kitsch des films de science-fiction série B des mêmes années cinquante, Flash Gordon et compagnie...

Un régal !

ON DIT QUE...

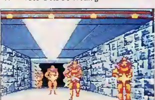
Dorovans Key est le premier épisode de **Daemonsgate**, un jeu de rôle concocté par Gremlin. Jusqu'à 32 personnages peuvent se joindre à l'action ! S'ils échappent au joueur, ils vivront leurs aventures en toute indépendance, donnant ainsi ainsi au soft une dimension nouvelle et pas mal de complexité.

GRRR !

Le **Suspicious Cargo** spatial dont vous êtes le capitaine transporte, ni vu ni connu, une inquiétante créature... Pour la ramener sur Terre, il faudra éviter la douane et la quarantaine, et aussi échapper à des rivaux qui voudraient bien s'emparer de la bébête. Un jeu d'aventure et de stratégie signé Gremlin, plein de suspense - avec une pointe d'arcade. Prévu sur ST et Amiga en octobre.









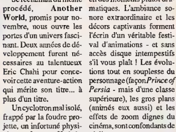


L'AUTRE MONDE DE DELPHINE

Il est de notoriété publique que le style très cinématographique des productions Delphine (cf. *Croisière pour un cadavre*) fait appel à une technique dite des polygones. Sans revenir sur le sujet, rappelons-en brièvement les avantages : économie de mémoire et surtout, fluidité extraordinaire des animations au juste détriment de détails pas forcément indispensables.









Se réclamant du même procédé, **Another World**, promis pour novembre, nous ouvre les portes d'un univers fascinant. Deux années de développement furent nécessaires au talentueux Eric Chahi pour concevoir cette aventure-action qui mérite son titre... à plus d'un titre.

Un cyclotron mal isolé, frappé par la foudre projette, un infortuné physicien - Lester Knight Chaykin - sur une planète hostile et singulière. Si l'atmosphère - quelle chance ! - se révèle identique à la nôtre, la faune, la flore et les coutumes locales sont résolument... d'ailleurs.

Notre scientifique, aux habitudes quelque peu chamboulées, devra empoigner son courage à deux mains et faire preuve d'imagination pour se tirer d'affaire, aidé en cela par l'amitié d'un indigène rencontré en des moments plutôt dramatiques. L'ambiance sonore extraordinaire et les décors captivants forment l'écrin d'un véritable festival d'animations - et sans accès disque intempestifs s'il vous plaît ! Les évolutions tout en souplesse du personnage (façon *Prince of Persia* - mais d'une classe supérieure), les gros plans (animés eux aussi) et les effets de zoom dignes du cinéma, sont confondants de réalisme.

Comment traduire en images ce qui fait le charme et la force de ce logiciel nouvelle génération : la vie, le mouvement et la richesse du scénario ? En espérant que cette succession d'écrans sera suffisamment significative...







GRANDSTAND

THE *ULTIMATE* SPORTS COMPILATION

WORLD CLASS LEADERBOARD™

GAZZA'S SUPER SOCCER

PRO TENNIS TOUR

CONTINENTAL CIRCUS

All screen shots – AMIGA

Football, tennis, golf ou course de moto.
Profitez des quatre sports internationaux principaux d'un coup.

Gazza's Super Soccer. Faites des matchs de niveau mondial avec le joueur le plus talentueux d'Europe. Gazza donne de la vie au jeu dans cette simulation de sport bourrée d'action.

Pro Tennis Tour. Faites le tour du monde, participez ou quatre grands Tournois Internationaux. Laissez-vous gagner par l'emotion tandis que vous avancez vers le titre de Champion du Monde de Tennis

Continental Circus. Le grand jeu d'arcade de Taito vous force à donner le meilleur de vous-même, défendez-vous sur les huit plus grands Circuits de Grands Prix du monde.

World Class Leaderboard. Relevez les mêmes défits que les plus Grands Noms du golf. Le décors et les sensations sont si vrais qu'il n'y a rien d'étonnant au fait qu'il soit devenu le plus Grand Jeu de Golf jamais créé.



Available on:

AMIGA
ATARI ST
CBM 64 CASS
CBM 64 DISC
SPECTRUM CASS
AMSTRAD CASS
AMSTRAD DISC



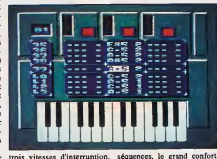
DOMARK





A L'EQUINOXE D'AUTOMNE, LES JARS SONT EN RUT

Sans égaler, sur le plan sonore, les performances d'un Amiga, l'Amstrad CPC n'est pas dépourvu de qualités musicales, grâce aux 3 voies mixables de son circuit spécialisé. Parmi la pléthore de logiciels musicaux du marché qui permettent (depuis longtemps) d'en tirer parti, affirmons sans ambages qu'aucun n'offre un compromis aussi satisfaisant qu'**Equinoxe**, d'Ubi Soft. Alliant puissance et ergonomie, il s'agit, toutes proportions gardées, de l'équivalent CPC du séquenceur *Soundtracker* cher aux Amigafans, avec création sonore à la clef.



Aux routines système, qui leur semblaient quelque part limitées, les joyeux programmeurs ont préféré les leurs. Résultat : entre autres, un travail sur les enveloppes d'une extrême finesse, rendu possible grâce à trois vitesses d'interruption. L'éditeur (notation anglo-saxonne et hexa) permet d'entrer par le biais du clavier, 20 séquences de 64 notes qui peuvent ensuite être chaînées afin de constituer un total de 99 séquences, le grand confort. Bien sûr, toutes les facilités d'édition sont offertes - couper, coller etc.

Il est possible, en fixant très simplement les pas (32 maximum) des 3 types d'enveloppes - fréquence, volume et bruit - de créer une quinzaine de sons gardés en mémoire pour le travail immédiat. Ces derniers vous semblent insuffisants ? Par économie et commodité, un mélangeur permet d'utiliser ceux qui ont déjà été créés afin d'en constituer de nouveaux. Le tempo de l'œuvre est réglable et l'écoute peut se faire canal par canal (ouaaah, super les vumètres !). Quant aux musiques, elles sont réutilisables sous Basic et les séquences, si on le désire, rappelées une à une au moyen de simples CALL. Et la facilité d'emploi, alliée à la sobriété du graphisme, rendent quasi immédiat l'accès à cet utilitaire.

Non, il n'y pas d'éditeur de partition. Non, ni la tonalité, ni l'octave d'un morceau ne sont modifiables. Mais en revanche, le résultat est garanti, que vous connaissiez ou non le solfège...

ECHOGRAPHIE

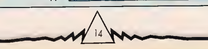
En octobre, Loriciel accouchera sur Atari ST, Amiga, PC et Amstrad CPC d'un adorable bébé qui semble appartenir à la catégorie des enfants précoces : **Baby Jo in "Goinghome"**, une nouveauté rigolote que l'on pourrait croire parrainée par une célèbre marque de couches-culottes, tant cette protection y joue un rôle essentiel.



Face au monde cruel ligué contre lui, un innocent bambin à la recherche de ses parents dispose d'arguments chocs adaptés à son jeune âge. Des "n'hochets" à lancer à la tête des méchants, des super-couches qui le font sautiller comme un grand, des ballons pour gravir les falaises, des paquets-cadeaux pleins de surprises, des bonus hilarants et un pote en la personne de Jock, canard complètement allumé qui jaillit de son trou pour promulguer des conseils éminemment douteux.

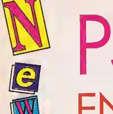
On n'échappe pas aux rots, grimaces et pleurs d'usage, ainsi qu'à la corvée peu ragoûtante du changement de couches, pleines de caca-pipi après moult biberons et autres ingestions lardonnesques.

Les combines à découvrir et l'univers complètement dingue dans lequel on évolue, avec fleurs crachantes, chutes d'objets hétéroclites (lavabos, fers à repasser, frigos, etc.), colis piégés, fourmis farceuses et outres situations désopilantes, font oublier la réalisation somme toute des plus conventionnelles.




MICRO SWEET
NEUF & OCCASION


Commodore
CDTV 5.990 F
(avec 5 CD)
Extension
mémoire
Amiga 500 1.5 Mo
950 F !!



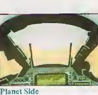
PSYGNOSIS : ENCORE ET TOUJOURS PLUS HAUT !

Une flopée de nouveautés ou d'adaptations... La rentrée en fanfare de Psygnosis...

Débutons tout de suite par une info à l'attention des heureux possesseurs de CDTV. En effet, ces derniers pourront très bientôt acquérir le fabuleux **Lemmings** sur CD, agrémenté d'une démo de la prochaine superproduction de Psygnosis : **Planet Side**.

PLANET SIDE

Cette merveille - pratiquement du jamais vu sur micro - n'est rien de moins que la présentation d'un simulateur de vol. Il est encore trop tôt pour juger de la qualité de celui-ci, mais si son ramage se rapporte à son plumage, il sera sans conteste le phénix des hôtes de nos micros... En attendant sa sortie prochaine, rincez-vous l'œil.


Planet Side

BARBARIAN 2

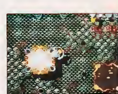
Les plus jeunes d'entre vous n'ont peut-être pas eu la chance de connaître l'excellent *Barbarian* de Psygnosis. Qu'ils se rassurent, la suite arrive et ils n'en seront pas déçus. Dans cette deuxième partie, vous serez confronté à l'ignoble Necron dont la seule ambition est de réduire le pays tout entier en esclavage. Votre grand cœur et votre courage sans borne vous entraîneront jusqu'au temple occupé par le malfaisant, où vous disposerez de sa vie. Pour y parvenir, il, faudra traverser des forêts peuplées de pillards, d'hommes-loups etc. Un jeu solide, combinant avec intelligence action et aventure. Sortie en septembre sur Amiga et ST.

Barbarian 2



AMNIOS

Un bon shoot'em up, ça ne fait pas de mal, même si le scénario se révèle bête comme chou... Et de ce côté-là, je dois dire que Psygnosis s'est surpassé. Je ne vous ferai donc pas l'affront de narrer une histoire aussi insignifiante que celle d'**Amnios**. Sachez simplement que le résultat apparaît plutôt convaincant. Sortie imminente sur Amiga.




Amnios

LEANDER

Un des gros morceaux de la rentrée se nomme **Leander**, jeu d'aventure-arcade comme on en voit trop peu souvent. Vous y incarnez un puissant guerrier en quête de sa bien-aimée, retenue prisonnière par le démoniaque Tyeger. La seule solution pour la libérer de son geôlier serait de pomper la force vitale de ce dernier. Facile à dire... Mais avant de l'approcher, moult épreuves

Leander









vous attendent. Sortie en novembre sur Amiga.

AGONY

Très certainement la meilleure des créations proposées par Psygnosis en cette rentrée 91, Agony se présente comme un jeu d'aventure-arcade digne des plus belles productions pour les consoles.

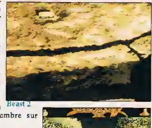
Le grand maître Wizard a dû faire un choix entre ses deux apprentis pour déterminer celui à qui reviendra le privilège de recevoir le secret de l'énergie cosmique. Si Leffly a été choisi, Drizkol, son condisciple, ne l'entend pas de cette oreille et va mettre tout en œuvre pour rendre l'épopée de son rival dangereuse à souhait. Ainsi, Leffly devra affronter des monstres hideux et des aliens à faire fuir la radieuse Sigourney Weaver elle-même...

Les graphismes sont purement splendides, et de plus animés à la perfection. Un seul regret, la difficulté qui semble un peu élevée au prime abord. Sortie en octobre ou novembre sur Amiga.

Avant de conclure sur cette riche rentrée, sachez que Beast 2 ST en est aujourd'hui à l'étape de finition et qu'il devrait nous arriver dans le courant du mois d'octobre.

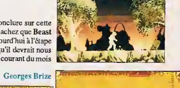
Georges Brize

Agony



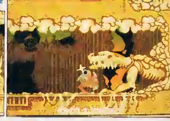
Beast 2













MILLE ET UN CHEZ MILLENIUM !

Brûlant du désir de venger la mort de ses parents, un jeune garçon se lance sur le chemin de l'aventure. Cette longue errance se déroule sur plus de 450 écrans sans compter des planches graphiques s'inspirant des œuvres nippones (du genre poupée Barbie ayant trop forcé sur l'absinthe).





Shinto's Revenge

Shinto's Revenge devrait déjà être disponible à l'heure où vous lirez ces lignes.

James Pond est de retour ! Chacun se souvient certainement de ce pittoresque poisson qui s'ébrouait sur les moniteurs il y a moins d'un an. Notre agent secret doit aujourd'hui reprendre du service pour contrecarrer les plans de Docteur Moybe. Ce dernier projette de dissimuler des bombes dans les jouets de Noël. Pour éviter ce massacre, James a reçu une panoplie de robots qui lui permet de lancer son corps dans les airs à la manière d'une boîte à diable ; un moyen assez original de gagner les étages supérieurs ! Lorsque James Pond aura exploré les dix usines de jouets, il devra affronter le terrible Doc. La version Amiga de **Robocod** se révèle absolument craquante. Sortie prévue pour les fêtes de fin d'année.

Robocod

Robin Hood

Alors que la nouvelle mouture triomphe sur les écrans français, la société Millenium présente sa propre vision de ce noble hors-la-loi. **Robin Hood** se présente sous la forme d'un gigantesque jeu d'aventure interactif. La trame principale de la légende existe en mémoire, les personnages sont présents mais Robin se trouve libre de vivre sa vie comme il l'entend.

Dès lors, aucune partie ne ressemble à une autre... Les nombreux commentaires clamés par les autochtones ne manquent pas de piquant. Ainsi Robin venant s'excuser auprès de sa victime pour avoir décoché une flèche dans sa direction ! La version PC est annoncée pour la deuxième quinzaine du mois de septembre. Des versions ST et Amiga suivront...

INDIANA JONES : THE FATE OF ATLANTIS

Malgré l'arrêt - prématuré, soit dit en passant - de la série des Indy au cinéma, Lucasfilm Games récidive sur micro avec **The Fate of Atlantis**, tout un programme... Tout est dit ou presque dans le titre du jeu, mais comme il faut s'y attendre, rien ne sera simple pour notre héros.



Cette nouvelle aventure l'entraînera dans un tour du monde de folie, à la recherche de pistes parfois dangereuses mais toujours pleines d'enseignements pour la suite des opérations. Parviendra-t-il à résoudre l'énigme entretenue par les Egyptiens, Platon et l'humanité toute entière ?



Vous le saurez très prochainement en découvrant *Indiana Jones : The Fate of Atlantis.*

3615 MICRONEWS :

ECLATEZ-VOUS AU BUILD-IT & AU WIN-IT SUR 3615 MICRONEWS ET GAGNEZ UNE CONSOLE NEO-GEO + UN JEU !

EN SEPTEMBRE ET OCTOBRE, MICRO NEWS ET GUILLEMOT INTERNATIONAL VOUS OFFRENT UNE CONSOLE NEO-GEO + UN JEU (SELON DISPONIBILITE) PAR MOIS.

VENEZ TESTER VOS CONNAISSANCES MICRO-LUDIQUES SUR 3615 MICRONEWS ET COLLECTEZ LES POINTS QUI VOUS PERMETTRONT D'ACQUERIR LES PIECES DETACHEES D'UNE NEO-GEO. LE STOCK LE PLUS IMPORTANT DESIGNERA LE GAGNANT MOIS PAR MOIS !



La NEO-GEO : des jeux à vous couper le souffle ; des qualités graphiques - 4096 couleurs simultanées - et sonores - son stéréo FM, PSG ou PCM - époustouflantes ; un port type carte de crédit pour sauvegarder les parties en cours et les reprendre ensuite... Bref, une véritable borne d'arcade à domicile. Indispensable aux enragés des salles obscures !



L'A.G.E. DE L'EMPIRE



Consultation de la liste des armes disponibles à l'intérieur du vaisseau-mère.

Dans un univers peuplé d'étranges individus et de castes pour le moins belliqueuses, un Terrien dont la fiancée a mystérieusement disparu se lance dans une quête effrénée d'indices qui l'amèneront à résoudre une multitude d'énigmes. Un suspense insou-tenable à chiquer ses ongles !

Inspiré des techniques de programmation de *Galactic Empire*, A.G.E. aurait pu être une suite. Il n'en est rien ; le scénario et la construction graphique se révèlent radicalement différents...

L'histoire du petit dernier de chez Tomahawk frise la complexité démoniaque... De l'Agatha Christie intergalactique à la puissance n...





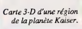


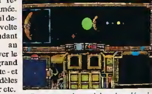


Images d'introduction... Le vaisseau-mère s'éloigne du hangar où il vous a déposé tandis que votre engin d'exploration s'approche pour vous embarquer.

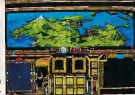
Confronté à diverses sectes aux idéologies conflictuelles, le héros devra ramener la paix sur la planète Kaiser avant d'espérer retrouver sa bien-aimée. Pour y parvenir, il devra réprimer la révolte des robots, rendant ainsi service au Teknos ; retrouver le Saar Soufi - grand prêtre rachnouiste - et le rendre à ses fidèles en mal de leader etc.

Outre les énigmes policières, le joueur devra également faire appel à son intelligence en répondant à des questions de logique mathématique qui, en échange, lui permettront d'acquérir les objets nécessaires au bon déroule-





Carte du système solaire où se déroule l'action.

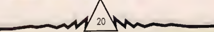


Carte 3-D d'une région de la planète Kaiser.

Les Bargoniens approchent !

Encore quelques pixels et lignes de code, et le jeu que nous attendons tous avec une impatience non dissimulée sera fin prêt. Gare à vous ! Les monstres verts rappliquent du tréfonds de la galaxie... Cette rencontre du troisième type sera peut-être aussi une rencontre avec la mort..









Le poste de douane, premier obstacle à franchir. Tuer le gardien est synonyme d'embêtements..



ment de son enquête.

Les graphismes ne restent pas à la traîne. L'intro à elle seule - savante combinaison de bitmap et de 3-D - vaut vraiment le détour.

Pour finir, sachez qu'*A.G.E.* appartient à la catégorie aventure-action et que sa sortie sur PC est attendue pour octobre.

Comptez sur nous pour vous en dévoiler toutes les facettes à cette occasion.

Le palais du gouverneur. Y pénétrer sans laisser quelques plumes tient du miracle...

Le bar, un des lieux les plus importants pour glaner des infos à peu de frais.

COMBATS DE CHIENS !

Avec Death or Glory, d'*Activision* et sur PC, que nous évoquions il y a quelques mois à la faveur de l'*European Computer Trade Show*, nous nous battrons en novembre pour la suprématie aérienne. Ayant pour théâtres les conflits où l'aviation a joué un rôle essentiel - de la Première Guerre mondiale à celle des Malouines, soit 76 ans d'idéal "patriotique" - ce nouveau simulateur propose trois options principales...



• *Missions* : choix d'opérations avec sélection de l'épopée, du camp, du type d'appareil relatif à l'époque et de l'appui tactique (navire, hélico, avion de reconnaissance etc.).

• *Duel mode* : affrontement entre deux chasseurs parmi les plus représentatifs de chaque bataille (Spitfire - Messerschmitt 109 pour 39-45, ou F-86 Sabre - Mig-5 pour la guerre de Corée...).

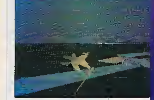
• *What If ?* : combats anachroniques entre appareils de différentes époques. Le résultat se révèle parfois surprenant. Aux commandes par exemple d'un Mig-15 - lequel avait une nette tendance à la vrille en évolutions serrées - on n'est pas forcément le plus malin face à un vieux Fokker - poussif certes - mais autrement plus maniable...

L'animation est irréprochable, les tableaux de bord réalistes autant que l'on puisse en juger et l'on retrouve avec satisfaction les options propres à tout simulateur qui se respecte (vues externes, zoom, vues satellitaires etc.). Quant à l'ambiance... attendons !



UNE COMPIL QUI DECOLLE

Après un succès plus que mérité - 200 000 exemplaires vendus en Europe -, Falcon, le somptueux simulateur de vol de Spectrum Holobyte revient sous la forme d'une compilation réunissant le jeu (c'est la moindre des choses) et deux mission disks, offrant ainsi au joueur un total de 36 missions. Prochainement sur ST et Amiga.





A numéro spécial, Screen Chocs spécial. En effet - une fois n'est pas coutume - nous consacrons cette rubrique à un seul graphiste, dont le talent n'a d'égal que la fertilité de l'imagination.

Malgré l'arrivée massive de créations originales à la rédaction, dont certaines égalent - voire dépassent - en qualité les graphismes dits professionnels, il nous a paru juste de faire la part belle à celui qui, non seulement proposait le plus grand choix, mais encore a accompli un parcours pratiquement sans faute.

Graphiste amateur, **François Rimasson** s'est forgé une belle expérience en pratiquant l'Amiga depuis de nombreuses années. Expérience qui l'a d'ailleurs amené à collaborer avec quelques-uns de nos confrères, dont certains adonnés à sa machine de prédilection. Arrêtons là les discours et savourons la finesse du trait...

Notons au passage que cette rubrique est faite, avant tout, pour faire sortir les graphistes amateurs de l'ombre. Dans ces conditions, je ne saurais trop recommander aux éditeurs talentueux - oui, ça existe - de ne pas laisser passer une si belle occasion d'enrichir leur cheptel de créateurs...

Continuez à nous expédier vos dessins sur une disquette (accompagnée d'une lettre désignant la machine, le nom du logiciel utilisé et expliquant éventuellement la procédure de chargement des images), ainsi que vos nom, âge et adresse à *Micro News, Screen Chocs, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.*


VIKING


DENISE PILOTE
GUARDIAN
DENISE
COLERE
PASSERELLE

TOPS & SOFTS

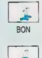
HEART OF CHINA

Sur un petit air de Fu Manchu et dans le torrent du siècle, les tribulations d'un Américain (et d'un Chinois) en Chine et ailleurs..

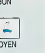


SUPERTOP

TOP



BON



MOYEN



EXCELLENT — HORREUR ABSOLUE

Visez bien cette double page ! Car les as de la soluce, les rois du Top Secret reçoivent désormais chaque mois, en récompense de leur dur labeur, le Supertop figurant en ouverture de la rubrique Tops & Softs. En cas d'indisponibilité sur le format, un autre Supertop du numéro leur est octroyé...
Qu'on se le dise et à vos joysticks !

Dans les années 30, l'immense Chine se débarrasse de sa défroque médiévale dans un indescriptible chaos.... Jiang Jeshi contrôle le nord du pays et Pékin tandis que Mao Zedong crée au cœur du Kiang-Si, entre Shanghai et Hong-Kong, la fameuse République soviétique chinoise.

Dans les concessions, les étrangers d'Europe et d'Amérique édifient des fortunes douteuses et dansent comme aux heureux temps de la Grande Peste, feignant d'ignorer le feu qui couve. Ces fins d'empire déliquescentes favorisent l'épanouissement des âmes pures, comme Kate Lomax, la fille d'un richissime Amerlaud qui soigne les villageois au cœur des provinces en guerre.

Un jour hélas, elle est enlevée par Li-Deng, un redoutable seigneur de la guerre qui vit retranché dans la forteresse millénaire de Chengli. L'armateur Eugene Adolphous Lomax 3 met en demeure "Lucky" Jake Masters, un as de la Première Guerre mondiale qui a connu quelques revers de fortune, de ramener la jolie infirmière, sa fille. C'est le début d'une aventure au long cours qui emportera notre héros des ruelles de Hong-Kong aux montagnes de l'intérieur de la Chine puis vers Katmandou, à Istanbul et jusqu'au sommet de la tour Eiffel via le légendaire Orient-Express !

TOP MICRO NEWS

INTERET :	●●●●●
GRAPHISMES :	●●●●●
ANIMATION :	●●●●●
SON :	●●●●●









La première surprise, c'est de trouver dans le manuel le générique complet du soft : Kimberley Greenwood joue Kate Lomax, Andrew DeRycke prête ses traits à "Lucky" Jake Masters et Yexin Wu joue Zhao Chi, le ninja au regard impénétrable qui aidera l'Américain un peu trop fougueux dans son aventure. En tout, 85 acteurs évoluent dans plus de 200 décors peints à la main et animés. L'utilisation d'acteurs donne à chaque geste un incroyable réalisme.

La prise en main apparaît quelque peu déconcertante à l'abord. Si l'on excepte certaines séquences, comme le combat sur le toit d'un wagon, on ne dirige jamais un personnage... On incarne Lucky Masters ou Zhao Chi et on voit par les yeux du personnage. Dans la fumerie d'opium, par exemple, on se retrouve face à des Chinois méfiants qui vous fixent dans les yeux. Afin de mieux lire les sentiments inscrits sur leur visage, celui-ci est agrandi par un coup de zoom !

Heart of China se joue entièrement à la souris, en cliquant sur les points du décor que l'on souhaite explorer ou en choisissant parmi plusieurs réponses celle qui semble la plus appropriée. Il faut aussi récupérer des objets : mettez un revolver dans la main du personnage qui se manifeste à une grande fenêtre, et le voilà qui adopte l'attitude du tireur sur ses gardes !

Les objets peuvent se combiner (la corde se lie au grappin) et le joueur peut dans l'instant être tour à tour Lucky Master ou Zhao Chi, qui détiennent la capacité d'échanger lesdits objets. Pour s'en servir, il faudra les ôter de l'inventaire (drop) puis les poser à l'endroit adéquat. Et quand on se glisse dans la peau de l'un ou de l'autre des aventuriers, celui qui se trouve géré par l'ordinateur donnera son avis - précieux dans de nombreuses circonstances. Dans ce soft comme dans la vie, l'union fait la force...

Les habitants s'expriment dans leur langue propre ; les Chinois par exemple parlent en mandarin, idéogrammes à l'appui si l'on est Lucky. En revanche, ils pensent "en clair". Et quand on est Chi et qu'il parle avec d'autres Chinois, leur dialogue se retrouve traduit. Logique. Chose intéressante à signaler, si l'histoire s'engage dans une impasse faute d'avoir effectué une action capitale, un poteau indicateur le signale.

Quelque peu linéaire du fait de l'itinéraire imposé, *Heart of China* se rattrape par la manifestation de la vie grouillante qui anime les lieux visités. Des existences insoupçonnées vivent des destins virtuels au plus profond du microprocesseur. Des personnages vont et viennent, apparaissent par surprise là où on les attendait le moins. Ils ont la mémoire des actions passées : un objet oublié sur un écran ne sera pas perdu pour tout le monde. Et bien sûr, il existe plusieurs manières de terminer le jeu. Dans le meilleur des cas, Lomax offrira à Lucky une escadrille d'avions, une virée à Monte-Carlo tous frais payés et une table ouverte dans tous ses restaurants. Mais tout cela vaut-il le cœur de Kate ?

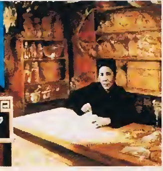
Des tas de "plus" ont été rajoutés, comme la possibilité de tirer au pistolet ou bien la simulation en 3-D vectorielle d'un char d'assaut Saint-Chamond, une véritable boite de conserve datant de 1916 et qui crapahute sur les pistes taillées dans le lœss de la Chine centrale. La bande sonore de ce ludiciel est à la mesure du visuel, avec - si l'on possède une carte sonore - de la musique très couleur locale et des bruitages soigné quoiqu'un peu trop parcimonieux. Il y a même un "romancemeter" qui, sous la forme d'un cœur, témoigne du degré de passion entre Lucky et Kate, qui doivent en effet arriver à Paris, capitale des amoureux, en bons termes.

Pour la première fois peut-être, on sent que le jeu couche à l'étroit dans l'ordinateur qui l'héberge. De toute évidence, *Heart of China* a été taillé sur mesure pour le CD-ROM, avec des voix à la place des bulles et encore davantage de musique et de bruitages. Indubitablement, Dynamix et Sierra-On-Line (qui a racheté cet éditeur) se préparent tous les deux à prendre le grand virage du disque compact. Le PC en tant que machine ludique n'a pas dit son dernier mot...

Six disquettes Dynamix 3"1/2 de 1,44 Mo pour PC et compatibles. Existe aussi sur Amiga. **B.J.**







MICROS — MEGA-LO-MANIA

N'en déplaise aux humanitaristes, la civilisation - ou prétendue telle - ne se construit pas avec de bons sentiments...

Démonstration éclatante avec ce logiciel de stratégie plein écran (overscan) à la gloire de l'expansionnisme galopant. Quatre aventuriers en goguette au fin fond de la galaxie, découvrent une planète colonisable qui ne compte que quatre territoires et vingt-sept îles peuplées de primitifs.

Une fois à pied d'œuvre, finie l'amitié... La tentation hégémonique, sur ce territoire quasiment vierge, vous oppose aux trois comparses - gérés eux par ordinateur - tout au long d'une dizaine d'époques épiques, de l'âge de pierre à l'ère dite atomique. Le premier souci consiste à faire évoluer un tant soit peu les choses, en faisant bosser un nombre déterminé d'autochtones complaisants à la fabrication d'outils et d'armes offensives et défensives adaptés au stade de l'évolution.

La durée nécessaire à l'accomplissement de ces diverses tâches se révèle bien sûr inversement proportionnelle au nombre d'ouvriers déterminé par vos soins. Au début, les produits ne sont guère spectaculaires (sagaies, frondes, arcs), mais tout ceci évolue avec le temps qui peut, fort heureusement, être accéléré (trois vitesses). Toutefois, il convient d'être prudent. La hâte bien compréhensible des premiers instants se doit d'être tempérée par la suite, dans les situations réclamant un chouia d'intenses cogitations. L'exploitation du sol, qui regorge de matières premières, fait faire à l'histoire un notable bond en avant.

Mais pour peu que vous soyez long à la détente, les hordes civilisatrices - pouvant compter une centaine d'individus des plus hargneux - déboulent dans votre camp afin d'en tirer profit. Le calme revenu, l'exploitation des mines reprend de plus belle et les colons étendent leur pouvoir. Et heureusement, au fil des événements, le joueur, constamment opposé à ses adversaires, peut être amené à pactiser avec eux (pardi ! Comme dans l'actualité récente). Et une voix digit commente, en français, les péripéties excitantes au possible qui, avec leurs cortèges d'animations rigolotes, nous entraînent très loin dans le temps. Tous les choix s'effectuent à la souris le plus simplement du monde par le biais d'icônes et l'action se joue sur le fil du rasoir dans un climat sonore des plus prenants.

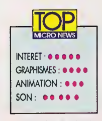


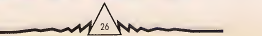




Bon sang, je suis mégalo et j'aime ça !...

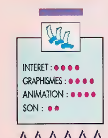
Une disquette Image Works pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST.





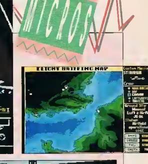
THE BATTLE OF BRITAIN :

DISK SCENARIO n° 1



INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●





Their Finest Hours, plus connu sous le nom de *The Battle of Britain*, constitue le meilleur simulateur de combat traitant de la Seconde Guerre mondiale. Eclectique, il offre la possibilité de voler sur de nombreux avions allemands ou britanniques, en tant que pilote ou mitrailleur. Un éditeur de missions permet en outre de créer ses propres batailles..

Raids nocturnes, attaques en piqué d'une usine de montage de Spitfire avec un Stuka, atterrissage de nuit sur un terrain d'aviation ennemi pour récupérer des documents secrets sont quelques-unes des périlleuses opérations parmi les 23 que compte la disquette. Bon nombre d'entre elles appartiennent d'ailleurs aux réalisations générées par le concours de scénarios lancé l'année dernière par notre confrère *Computer Gaming World Magazine* et Lucasfilm. D'autres, évidemment, ont été créées par les testeurs de la maison d'édition. Du bon boulot - à l'intention de ceux qui ne tiennent pas à inventer des missions personnalisées !



Une disquette Lucasfilm Games pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga, PC et compatibles.

B.J.

ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL

Tiens, un truc de foot ! Celui-ci a pour enjeu le championnat d'Europe des Nations, un titre que l'équipe de France a réussi à glaner... Vous dribblez dans les peaux rosbifs de l'Angleterre avec des stars comme Waddle, Gascoigne, Barnes, Lyneker - que du beau monde ! Présentation irréprochable : tous les joueurs sont passés au peigne fin, l'entraînement aux penalties vaut son pesant de stress ; et le match amical, la durée de la rencontre, couper la musique - l'intégralité de ces options figurent au menu (si, si - ça soulage!).

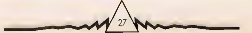
On peut remplacer tous les joueurs de l'équipe et choisir ses adversaires (il vaut mieux, par exemple, tomber sur le Luxembourg que sur l'Italie au premier tour). La victoire vaut deux points et le match nul un seul, le but de l'action consistant - évidemment - à finir premier ou second de son groupe afin de se qualifier pour les demi-finales.

Seuls le déroulement des parties et l'animation des joueurs peuvent être comparés à ce qui se passe dans *Kick Off*. Car *England Championship Special* se révèle très difficile à manœuvrer : ou vous essayez d'aller ballon au pied jusqu'au but et vous tirez comme ça vient, ou bien vous taclez tous les tibias qui se trouvent à votre portée en attendant les penalties comme certains Yougoslaves il n'y a pas si longtemps. Et en prime, le bruit engendré par la collision entre deux joueurs ressemble à s'y méprendre au sifflement d'un quelconque obus envoyé dans les airs. A conseiller seulement aux accros !



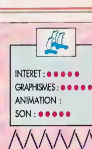
INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●

Disquette Granslam pour Atari ST. Franck M.



RODY ET MASTICO 5





Souvent copiés - mais jamais égalés - Rody et Mastico se préparent eux aussi à la sempiternelle rentrée des classes.

Cette série de logiciels véritablement éducatifs et destinés aux 3/7 ans en est donc à son cinquième volet. Il faut dire que nos deux héros le méritent



amplement tant le produit se trouve bien réalisé. Dès la musique de présentation, rappelant un peu celle de *Mickey Mouse* (une référence), on se sent fondre littéralement. Pas de doute, c'est mignon tout plein et on sent que l'irréductible éditeur s'est intéressé à ce qu'il faisait. Dans cet épisode, Rody part à la recherche des cloches de Pâques sur son tapis volant. Il rencontrera quatre princes, représentant chacun un élément (Terre, Air, Eau et Feu) et devra trouver lequel a ourdi l'évanouissement des bourdons sacramentels.

A chaque tableau, le jeune utilisateur doit colorier et dessiner d'après un modèle proposé et, de plus, répondre à des questions simples - de deux types : les premières font appel à l'observation et il faut cliquer sur un objet pour le faire apparaître ; le deuxième domaine, facultatif, fait appel à l'imagination ou aux connaisssances...

La bande son, excellente, a été relayée par des bruitages qui maintiennent l'intérêt et l'attention, si bien qu'on ne se sent pas orphelin, face à une machine indifférente. Et les dessins - tous originaux - se révèlent extrêmement soignés.

Ne croyez pas cependant que mignon rime avec gnangnan. Loin s'en faut puisque l'humour a sa place dans *Rody et Mastico 5* ; ainsi, histoire de remettre les contes de fées au goût du jour, on pourra rencontrer de curieux objets et de fort pittoresques personnages, comme cette colombe supersonique ou encore l'œuf émetteur...

Bravo, voilà un éducatif qui mérite véritablement son nom. Sans doute parce qu'il respecte les enfants !

Une disquette Lankhor pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga.

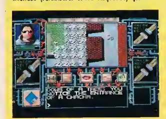
Miss Cool

CHAOS IN ANDROMEDA

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●
SON : ●

Chaos in Andromeda est un jeu de rôle qui reprend à peu près le système de jeu de la célèbre série des *Ultima*. Terrain présenté en vue de dessus, joueur qui contrôle un personnage doté de caractéristiques (force, sagesse, intelligence, constitution etc.) et à qui l'on peut faire exécuter un certain nombre d'actions (parler, acheter, regarder, utiliser, combattre ..).

Le scénario, original pour une fois, met le joueur dans son propre rôle et l'installe aux commandes d'une interface (l'ordinateur et les disquettes) qui va lui



permettre d'agir - à partir de sa chambre - sur un monde lointain et de se lancer ainsi à la recherche d'un scientifique disparu. On peut se faire aider par des robots achetés en route (on dirige alors jusqu'à quatre personnages) et leur faire explorer les endroits les plus dangereux. La planète n'est pas très vaste, mais l'essentiel de l'aventure se déroule en fait sous la surface du sol - une des premières choses à faire : trouver l'entrée des souterrains ! *Chaos* propose le cocktail classique d'exploration, de collecte d'objets (une canne à pêche pour se procurer du poisson, mais aussi des armes de plus en plus puissantes et des armures de plus en plus solides...) et de combats. Donc programme alléchant, terrain immense et intrigue complexe - mais malheureusement le reste ne suit pas...

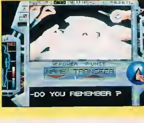
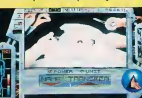
Les déplacements du personnage sont particulièrement laborieux (le scrolling de l'écran a bien du mal à suivre ses évolutions) et le pauvre garçon semble souffrir d'une myopie affligeante puisqu'on nous gratifie d'un "You see nothing special ?" alors qu'il se trouve à deux centimètres d'une gigantesque hutte !

La collecte des objets se révèle un vrai calvaire... Invisibles à l'écran, on ne se rend compte de leur existence que par un message discret qui s'affiche lorsqu'on passe dessus. .

De plus, pour en utiliser un, il faut quitter l'écran principal et passer par un écran d'inventaire. Et puis tout bloque au début. Pas le temps de dialoguer, on se fait massacrer dès les premières minutes, coincé dans un cul-de-sac par un forcené. Plutôt décourageant ! D'autant que rien ne permet de distinguer l'identité de vos adversaires, représentés par une poignée de pixels. Que dire des combats - totalement inintéressants - puisqu'on ignore tout des caractéristiques de ses ennemis (force, points de vie, armes ?), soumis qu'on est à une logique d'échec ou de réussite des coups complètement aléatoire.

Pour finir, le logiciel déroule dans un anglais assez corsé, et on ne peut effectuer qu'une seule sauvegarde ! *Chaos in Andromeda* aurait vraiment pu être un petit chef-d'œuvre. La réalisation médiocre et la mauvaise jouabilité gâchent tout..

Une disquette On-Line pour Amiga. **F.G.**

Parmi les jeux pratiqués par le Tatou, quels sont les plus NRJ...ques ?

La réponse est à Confo !



COMPILATION DE 5 JEUX

- MYSTICAL
- THE LIGHT CORRIDOR
- CRAZY CARS II
- PIN BALL MAGIC
- SHUFFLEPUCK CAFE

249 F

La disquette

Pour
AMSTRAD
ATARI ST, AMIGA,
PC 5"25 et 3"5

avec en plus...

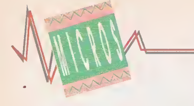


Prix valable jusqu'au 31 septembre 1991.

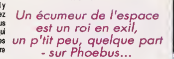
Renseignez-vous auprès de votre vendeur pour la compatibilité avec votre ordinateur.

CONFORAMA

le pays où la vie est plus micro.



EXILE



Un écumeur de l'espace est un roi en exil, un p'tit peu, quelque part - sur Phoebus...



D'habitude - et c'est un principe - vous ne répondez jamais aux appels au secours, mais cette fois, il y a du fric à se faire... C'est pourquoi vous avez décidé de poser votre vaisseau sur la planète Phoebus pour tenter d'arrêter l'immonde Triax, un savant fou qui menace d'envahir l'univers au moyen de créatures mutantes qu'il fabrique par dizaines dans son laboratoire secret. Même si le sort de l'humanité vous préoccupe à peu près autant que l'élevage des oursins dans le Périgord, vous voyez là une excellente occasion de piller l'épave de l'astronef qui a lancé le S.O.S., et de récupérer les objets de valeur que l'équipage a pu abandonner sur Phoebus, comme le PX312 Blaster - le dernier cri en matière de flingue à laser !

Vous voilà donc en combinaison spatiale, équipé seulement d'un propulseur dorsal pas très maniable, flottant péniblement au-dessus de l'entrée d'une des grottes de Phoebus. La suite dépend de vous...

Sous son apparente simplicité, *Exile* apparaît comme un soft d'une richesse incroyable, à la limite du jeu de rôle. Il faut en effet trouver des objets et apprendre à les utiliser pour franchir certains obstacles ou se débarrasser de monstres particulièrement coriaces. Il faudra effectuer une foule d'actions différentes : pousser des objets, les déplacer, utiliser des grenades, des robots, des flingues, des lasers, des passe-partout, mélanger des cristaux et des rochers pour provoquer de

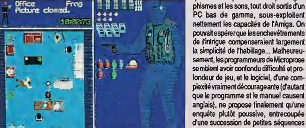
COVERT ACTION

Microprose, champion incontesté de la simulation hyperréaliste, nous propose cette fois de jouer les agents secrets... Le joueur incarne Max Remington, un brillant agent de la CIA chargé de faire échouer les complots ourdis par les plus dangereuses personnalités de l'espionnage mondial - des barons de la drogue sud-américains aux sbires moustachus de la police secrète irakienne. Au bout de l'aventure, un lit monoplace en sapin ou la considération du monde entier, accompagnée d'un compte en Suisse bien rempli !

Les enquêtes, inspirées de la situation internationale, se déroulent sur trois continents et varient selon les parties. Un complot implique toujours cinq ou six participants, et il faut collecter des preuves contre chacun d'entre eux avant de procéder aux arrestations.

Max Remington dispose de peu d'indices au début, et doit donc découvrir la nature des menées secrètes en cours, démasquer les criminels impliqués, les arrêter, puis mettre l'instigateur du crime derrière les verrous. La récolte des preuves correspond à trois séquences d'action : décodage de messages, écoutes téléphoniques, mais surtout cambriolage - une épisode excellent dans lequel le héros se glisse à l'intérieur de bâtiments ennemis pour fouiller les bureaux, prendre des photos et éventuellement abattre un ou deux gardes.

Il faut ensuite étudier les indices ainsi obtenus, et embarquer tout le monde après mûre analyse (dans la quatrième séquence d'action). Les graphismes et les sons, tout droit sortis d'un PC bas de gamme, sous-exploitent nettement les capacités de l'Amiga. On pouvait espérer que les enchevêtrements de l'intrigue compenseraient largement la simplicité de l'habillage... Malheureusement, les programmeurs de Microprose semblent avoir confondu difficulté et profondeur de jeu, et le logiciel, d'une complexité vraiment décourageante (d'autant que le programme et le manuel causent anglais), ne propose finalement qu'une enquête plutôt poussive, entrecoupée d'une succession de petites séquences d'action pas très réussies. Il vous faudra en effet plusieurs heures de lecture du manuel avant même de comprendre le fonctionnement de l'affaire.



Quant à la prise en main du soft, elle se révèle plus que difficile, et tout ça pour un résultat franchement décevant, puisqu'à part la séquence de cambriolage, le reste du jeu sombre dans la routine... Ah, si, la superbe nénette en photo sur la boîte ! Là évidemment, on achèterait presque le soft... rien que pour ses beaux yeux !

Disquette Microprose pour Amiga. Existe également sur PC et compatibles.

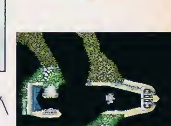
F.G.

INTERET : ● ●
GRAPHISMES : ● ●
ANIMATION : ● ●
SON : ● ●





INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●



puissantes explosions, recharger vos armes, faire sauter les portes à la grenade etc.

Vous serez sans doute au début un peu perdu dans l'immense labyrinthe souterrain rempli de bestiaux malfaisants, mais vous apprendrez vite à vous y repérer.

Un des points vitaux pour réussir dans *Exile* : employer à bon escient le système de téléportation, qui permet de mémoriser quatre destinations. Ce gadget se révèle fort utile lorsqu'il s'agit de sortir d'une pièce dont la porte vient de se refermer derrière vous, ou bien de se mettre instantanément en lieu sûr en cas de danger. La pesanteur est bien restituée - un peu trop même - puisque le personnage renâcle parfois à la manœuvre, notamment lorsqu'il subit les effets d'un vent de force 4 (ça n'a l'air de rien, mais les programmeurs ont dû ramer pour mettre ça sous forme d'équation !).

La réalisation se montre très soignée (scrollings impeccables, superbe musique d'introduction, bruitages conventionnels mais efficaces), même si la gestion des commandes, plutôt mal conçue, paraît plutôt déroutante au début (on s'y habitue ensuite rapidement). *Exile* offre à votre curiosité un vaste monde à explorer... Bien difficile de résister !

Une disquette Audiogenic pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST, PC et compatibles.

F.G.

BLADE WARRIOR

Voilà un logiciel délicieusement poétique... Aucun disgracieux indicateur de score ou de points de vie ne vient ternir la beauté de l'écran, et les graphismes, dessinés en ombres chinoises, donnent au soft une ambiance tout à fait originale, renforcée encore par des effets sonores angoissants (pluie, tonnerre, hululements etc.).

Preux chevalier au service du Bien, votre quête consiste à rassembler les sept morceaux d'une pierre mystique pour venir à bout de l'infâme Murk, le méchant de service qui, comme il se doit, fait régner la terreur sur le pays. Vous devrez rechercher chacun des septs magiciens du pays, qui échangeront les objets précieux que vous récolterez contre un fragment de la pierre. Lorsque vous aurez rassemblé lesdits fragments, le maître nécromant acceptera d'ensorceler votre épée aux fins de vaincre Murk. L'essentiel du jeu consiste à parcourir le terrain à la recherche d'objets à offrir aux enchanteurs, et d'ingrédients. Grâce à un système astucieux, la lune indique en permanence votre état de santé. Pour vous aider à vaincre les monstres qui infestent le pays (araignées, trolls, loups, spectres, squelettes...), vous pouvez créer des sorts à l'aide des ingrédients récoltés. Pour cela, il vous faut parvenir la tour d'un des magiciens et y mélanger certains des produits. Pour compliquer encore les choses, Murk lui-même se déplace sur la carte, et mieux vaut l'éviter tant que vous ne serez pas prêt à l'affronter.

En échange d'un élément de la pierre, chacun des faiseurs de sortilèges réclame un objet particulier, mais il en existe une quinzaine, et il se révèle difficile de deviner lequel fait l'objet de sa convoitise. Vital donc de dialoguer avec lui afin de répondre à ses désirs. Vite, à l'option de sauvegarde !



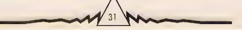
Même si les graphismes en ombres chinoises donnent un style très particulier au jeu, l'animation et la silhouette des personnages pèchent par la finition. Les mouvements du héros ont un éventail limité et les combats se résument à d'incessantes pressions sur le bouton de tir. Certains monstres se révèlent certes plus sensibles à certains coups, mais leur panoplie se réduit à deux mouvements différents...

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●●

Malgré quelques bonnes idées, *Blade Warrior* rase un peu, et la difficulté de l'action risque d'en décourager plus d'un... Mais que ne ferait-on pour sauver l'univers des griffes de l'ignoble Murk !

Une disquette Image Works pour Amiga. Existe également sur Atari ST, PC et compatibles.

F.G.





ARMOUR-GEDDON

Le fleuve Amour, sans son guidon, tenait en son lit des neutrons... Liquéfiez les lasers volages d'outre-espace !

Psygnosis touche pour la première fois à la 3-D... Aucun doute, pour un coup d'essai, c'est un coup de maître... *Armour-Geddon* réussit le tour de force d'être à la fois un jeu de stratégie, un soft d'arcade et un simulateur de tank, d'hélicoptère, de bombardier, de jet - et d'hovercraft ! Pas mal pour des premiers pas dans le monde de la 3-D !

Bien entendu, la firme n'en oublie pas pour autant la désormais traditionnelle séquence d'introduction, toujours aussi spectaculaire... Cette fois c'est un vaisseau spatial, (superbement dessiné en ray-tracing) qui explose sous les lasers d'un énorme canon galactique - dont les débris s'éparpillent finalement dans le vide infini de l'espace.

Le canon laser en question, construit par une puissance malfaisante, cible désormais la Terre et menace de la réduire en ashes to ashes...

Bénédiction des dieux telluriques, la résistance s'est organisée et comme chef des rebelles, vous vous retrouvez à la tête d'une véritable armada (voyez le détail plus haut). Ces véhicules divers, accompagnés de leur armement (canons à laser, bombes, missiles guidés, vision infrarouge...), permettent de lutter contre les installations et les véhicules ennemis mais se révèlent inefficaces contre la surpuissante pétoire elle-même..

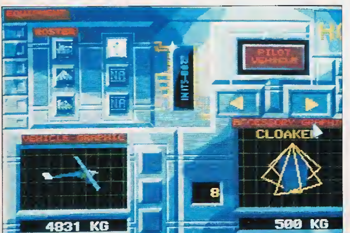
La seule arme capable de venir à bout de ce maudit rayonneur est une bombe à neutrons éparpillée en cinq morceaux qu'il vous faudra retrouver dans un paysage de 80 km carrés, infesté d'appareils ennemis..

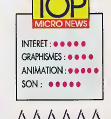
Pour couronner le tout, vous ne disposez malheureusement que de quelques heures avant que la Grosse Balboa n'entre en action... Possibilité existe de retarder l'échéance en détruisant les générateurs qui l'alimentent !

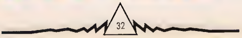
Même si la rapidité de l'animation et la simplicité des commandes de chaque appareil donnent à l'action un côté arcade, on devra faire preuve d'un minimum de stratégie, d'autant qu'on peut contrôler plusieurs véhicules à la fois.

Tous ces ambulateurs à roues et tous ces équipements offensifs ne se trouvent pas disponibles dès le début du jeu - en raison des limites technologiques de votre camp. Mais vous disposez de chercheurs qui mettront au point des prototypes et d'ingénieurs aptes à produire ensuite les appareils en série (bricolez à l'occasion de nouveaux armements à l'aide de composants pillés sur les véhicules pris à l'ennemi). Les appareils en tout genre n'attendent que votre bonne volonté ; cependant les construire réclamera un certain temps... Organisez donc votre production en fonction d'objectifs stratégiques bien définis.

Côté réalisation, la 3-D irradie de partout, l'animation court, étonnamment fluide et rapide (la balade en jet se révèle très spectaculaire), et









les sons atteignent à un réalisme rarement égalé jusque-là.

Une option permet aussi de relier deux machines (Amiga et/ou ST) par l'intermédiaire d'un câble branché sur le port série, de façon à jouer à deux simultanément. L'action s'organise alors autour de missions successives qu'il vous faudra confier à l'appareil le plus approprié, mais si vous avez l'humeur vagabonde et l'Europe buissonnière, la totalité du terrain vous est dévolue en toute liberté et vous ne risquez pas de rester dans votre coin, frileux comme un singe en hiver.

Armour-Geddon apparaît donc comme un cocktail parfaitement réussi, meilleur que bien des simulateurs de vol et plus attrayant que des dizaines de jeux d'arcade gâtés par l'essoufflement de la routine. Un nouveau Top au tableau de chasse déjà bien garni de Psygnosis !

Trois disquettes Psygnosis pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST. F.G.

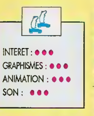
DINOWARS

On les croyait éteints depuis une éternité, mais they are back... Ils pèsent plusieurs tonnes et se déplacent avec la grâce d'hippopotames constipés, leurs cerveaux dépassent rarement la taille d'une cacahuète racornie, leurs cris puissants déchirent les tympans et ils symbolisent une certaine forme de terreur...

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

Pas de panique, il ne s'agit ni de Demis Roussos, ni de l'increvable Carlos - de retour dans le Top 50 - mais de nos amis les dinosaures, qui tiennent la vedette du dernier programme de Magic Bytes. Ce logiciel se présente en fait un habile cocktail d'arcade et de stratégie dans lequel deux équipes de brachiosaures et autres s'affrontent pour récupérer leurs œufs, ravis par le camp adverse.

Le terrain se divise en cases, comme un échiquier - mais les tours, rois, dames, pions, chevaux et fous sont ici des brontosaures, des stégosaures, des tyrannosaures, des ptéranodons, des tricératops etc.



Chaque bestiole a son propre potentiel de déplacement, et lorsque deux créatures se retrouvent sur la même case, l'échiquier fait place à un écran sur lequel se déroule un combat à mort pour la domination de l'endroit.

Les plus vieux d'entre vous l'auront remarqué, ce logiciel reprend le principe du célèbre *Archon*, qui fit les beaux jours de l'Apple 2e, presque à l'époque où ces "hénaurmes" créatures régnaient encore sur la planète.



Cinq terrains sont proposés : rivière, jungle, désert, volcan, échiquier.

Selon le terrain choisi, les obstacles varient et forcent le joueur à faire preuve de sens stratégique puisque l'Alligator eogyrenus s'enlisera dans des marécages, tandis que le basilosaure pourra traverser les mers ou que les volateurs croiseront sans peine au-dessus des flaques de lave.

Les combats entre dinosaures constituent la partie "arcade" du logiciel...

Les décors pètent le feu sacré de Kong, même si l'animation des dévoreurs à l'haleine fétide laisse un peu à désirer. L'action rappelle celle de pas mal de softs de karaté, à la différence près qu'ici on se bat à coups de griffes, de mâchoire, de cornes ou de queue... Des options qui ne sont pas à la portée du premier Bruce en solo venu !

Chaque animal en effet possède des automatismes de comportement agressif propres, ce qui le rend tributaire des potentialités plus ou moins affirmées de l'ennemi rencontré. Faudra faire de la typologie à sa place ! Et avoir un œil et le bon sur le niveau d'énergie, qui ne peut se régénérer en cours de partie (un bestiau qui sort donc vainqueur d'un combat après avoir été gravement blessé aura des problèmes dans le combat suivant) !

Il faut donc veiller au grain car un raid massif a par exemple de fortes chances de succès, tout en risquant de dégarnir vos défenses autour de l'œuf convoité par les mastodoniens vindicatifs. Et garder les poids lourds en réserve pour protéger ses lardons permettra de résister aux attaques mais limitera les offensives.

Une foule d'options rendent le jeu encore plus intéressant... On peut à l'occasion choisir ses pièces et les disposer sur l'échiquier au début de la partie, affronter l'ordinateur (en sélectionnant un des trois niveaux de jeu) ou le regarder jouer seul, s'entraîner uniquement au combat ou enfin laisser la bécane résoudre les bastons pour ne se consacrer qu'à l'aspect stratégique. Possibilité aussi d'effectuer des parties simultanées, prétextes à la plus joyeuse confusion !

La disquette contient en prime une petite encyclopédie qui répond à tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le... Rex (Tyrannosaurus Rex), sans oser le demander. Et le texte (malheureusement en anglais) se trouve agrémenté d'images parfois animées. Que demander de plus ?

Un sachet de "dinosauriourn", comme aurait dit le *Monocle* ?

Une disquette Magic Bytes pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST. F.G.

MICROS

3D CONSTRUCTION KIT

A vous le monde virtuel !

Driller, *Dark Side*, *Total Eclipse 1 et 2*, *Castle Master* et *The Crypt* ont en commun d'être en 3-D vectorielle. Et pas n'importe laquelle : du Freescape, un système développé par et pour Incentive, l'éditeur inventif de tous ces softs...

Avec *3D Construction Kit*, Domark met cette technique à la portée de tous ceux qui veulent créer leurs propres jeux d'aventure tridimensionnels. Le soft est livré dans une belle boîte illustrée de l'*Equipartition spatiale cubique* de Cornelius Escher (un bel exercice de style) et livré avec une bande vidéo VHS. Passons sur le fait qu'elle cause godon et que seul le noir et blanc passe en Secam, et attardons-nous plutôt sur son contenu pour le moins alléchant. On voit en effet des mondes entiers se construire en quelques clics sur un tableau de bord qui se présente comme un chef-d'œuvre d'ergonomie.

Le concept de *Construction Kit* exploite une notion de la topologie qui stipule que tout volume peut être ramené à quelques primitives. Par étirement et compression d'un cube, on obtiendra une allumette aussi bien qu'un pan de la Grande muraille de Chine. Un agencement de pyramides déformées restituera, à gros traits il est vrai, une impression de courbure. Le menu propose donc des polygones en deux dimensions et un tracé de lignes.

Un jeu de flèches de directions permet de manipuler l'objet créé dans tous les sens, de le déplacer et de le combiner avec d'autres éléments. L'auteur peut à tout moment balader sa carcasse dans son œuvre, juger de son aspect sous tous les angles.

Ainsi que le montre la vidéo, il est tout à fait possible de représenter intégralement la maison ou l'appartement dans lequel on vit, de le meubler, de s'y promener, de visiter chaque chambre, de fouiller impunément les tiroirs de la commode et de s'envoler ensuite comme une vulgaire mouche par la fenêtre.

Et moyennant une prise en main assez aisée, la facilité de création se révèle absolument stupéfiante. Cinq caméras visualisent le chantier de construction, qui ignore les dures contraintes de la gravitation universelle. On a l'impression de manier des grues invisibles avec la souris ou la manette, la matière des volumes obéit au moindre ordre d'écrasement ou d'étirement.

La solidité se retrouve même gérée : lorsqu'un volume en rencontre un autre, il s'arrête contre lui...



Utiliser *3D Construction Kit* devient alors vraiment fascinant, tout se fait au "feeling", d'instinct - là où des armées de programmeurs plongeaient désespérément dans des calculs de perspective trapus. La version PC gère les 256 couleurs du mode superVGA, les valeurs des couleurs RGB peuvent être altérées à volonté et un ensemble de textures permet de modifier l'apparence des objets.

Ce serait dommage de s'en tenir à une seule représentation d'objet en volume. Le logiciel a d'autres ambitions, bien plus vastes, ce qui n'est pas peu dire. Il s'affirme en effet comme un éditeur de jeu à part entière - proposant des outils très puissants aux scénaristes. Chacun peut désormais créer entièrement son jeu d'aventure !

Le sensor se révèle un outil essentiel. Il permet de fixer la distance à laquelle un objet peut être détecté par un autre. La direction du test, sa fréquence et quelques effets secondaires peuvent aussi être paramétrés, comme le tir à vue sur tout engin arrivant



INTERET : ●●●●●
ERGONOMIE : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●



par la route.

Quant au langage de programmation **FCL** (Freescape Command Language), il comprend plus de 50 instructions. Des boucles décrémentent un nombre déterminé d'actions, une fonction *COLLIDED?* détecte les collisions ; *DELAY* temporise l'action ; *INVIS?* rend un objet invisible ; *PRINT* affiche un message... La plupart des situations classiques des jeux d'action se retrouvent donc gérées En version 16 bits, le langage *FCL* inclut l'**AOC** (Animation Objet Controller), qui autorise le mouvement global d'un ou de plusieurs objets. Il est vrai qu'on imagine mal comment on pourrait recalculer une à une toutes les pièces d'un vaisseau spatial aux formes complexes. Contrôlé par l'*AOC*, la nef devient un seul et même objet...

Une aventure bien menée se doit d'être sonorisée... Notre merveilleux éditeur est fourni avec un catalogue de sons - variable suivant les ordinateurs. Avec 20 beep, buzz, grincements de porte, bruits de pas etc., c'est le PC qui semble le mieux loti. Erreur : ST et Amiga ne sont dotés que de sept sons prédéfinis (laser, explosions..) mais ils disposent en plus de 25 "banks" libres pour y loger sans contrainte aucune leur propre sonothèque !

3D Construction Kit est le résultat de 4 années 1/2 de développement au service du jeu d'aventure. C'est comme si les programmeurs d'Incentive mettaient tout leur savoir à votre disposition afin que vous puissiez réaliser le soft auquel vous avez toujours rêvé. Leur mérite particulier consiste dans le fait qu'ils ont réussi à en faire des versions pour presque tous les ordinateurs, 8 ou 16 bits Et si votre jeu pète le feu de Dieu, pourquoi ne pas envisager sa diffusion ?

Aussi généreux que le savant François Arago qui offrit la photographie au monde, Incentive Software ne revendique aucune redevance sur les jeux créés avec son fabuleux éditeur. La seule obligation légale concerne le droit patrimonial : la mention "créé avec *3D Construction Kit*" demeure obligatoire, ce qui constitue la moindre des choses. Tout le reste est affaire d'imagination. .

Une disquette Incentive Software pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga, PC et compatibles, Amstrad CPC disk & K7, C64 et Spectrum.

B.J.

CHALLENGE GOLF

Sport, air pur, verdure, détente... Le golf constitue en principe une discipline relaxante. Malheureusement, ce golf-là serait plutôt du genre énervant.

En effet, l'imprécision des coups et l'incohérence des mesures transforme rapidement la simulation en un jeu de hasard. Trois niveaux de difficulté sont proposés, et on peut opposer quatre joueurs (humains ou contrôlés par l'ordinateur) sur quatre parcours différents. Les terrains sont variés, mais parfois complètement fantaisistes comme par exemple celui où vous aurez à traverser une suite de petites îles. On imagine aisément le joueur se déplaçant en pédalo d'un endroit à l'autre !

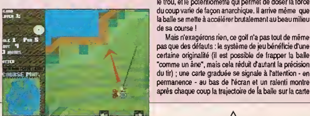
On retrouve bien sûr la plupart des options classiques (choix du club, force du vent, effet, pente sur le green etc.), ainsi qu'une option qui permet de sauvegarder les parties en cours.

Jolis les graphismes - mais trompeurs... En voyant la finesse des dégradés et le rendu du relief en 3 dimensions, on est tout d'abord impressionné, mais l'enthousiasme retombe vite lorsqu'on s'aperçoit que la pseudo 3-D n'est en fait utilisée que pour créer des images fixes, qui de plus mettent un temps infini à s'afficher. Pas question donc de se déplacer au-dessus du parcours comme dans un simulateur de vol, ni même de voir la balle survoler le terrain comme dans *PGA Tour Golf*.



Et en ce qui concerne la vue de dessus qui apparaît lorsque le joueur a atteint le green, c'est encore pire... Le relief transgresse allègrement toutes les lois connues de la perspective, si bien que le joueur semble être perdu au pied d'une falaise à demi éboulée. Cette séquence relève du supplice : la balle doit atterrir au pixel près dans le trou, et le potentiomètre qui permet de doser la force du coup varie de façon anarchique. Il arrive même que la balle se mette à accélérer brutalement au beau milieu de sa course !

Mais n'exagérons rien, ce golf n'a pas tout de même pas que des défauts : le système de jeu bénéficie d'une certaine originalité (il est possible de frapper la balle "comme un âne", mais cela réduit d'autant la précision du tir) ; une carte graduée se signale à l'attention - en permanence - au bas de l'écran et un ralenti montre après chaque coup la trajectoire de la balle sur la carte du terrain en relief. La musique est bonne (comme dirait Jean-Jacques Goldmann), les bruitages très réalistes et les graphismes flattent l'œil, même si l'absence d'une véritable 3-D se révèle plutôt frustrante... Voilà donc une simulation de golf moyenne, plutôt décevante dans l'ensemble, mais dotée tout de même de quelques qualités qui lui épargnent le naufrage... A voir par curiosité.



Une disquette On-Line Entertainment pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST.

F.G.

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●
SON : ●●●●●

MICROS

WING COMMANDER : LES MISSIONS SECRETES & CRUSADE

Qu'ils ratiboisent les Kilrathi !

En l'an de grâce 2654, les Terriens ont toujours maille à partir avec les redoutables Kilrathi. Toutes les communications avec la colonie Goddard (du nom de l'un des pionniers des fusées, à l'aube du 20ème siècle) sont interrompues.

Ces damnés de la galaxie ont inventé une arme terrifiante capable d'anéantir une planète entière. Une fois de plus, les téméraires pilotes du Tiger's Claw devront payer de leur personne au cours de seize missions inédites - qui s'ajoutent donc aux quarante du jeu original. Celles-ci peuvent désormais être jouées dans n'importe quel ordre et bien sûr, les personnages issus de la version originelle sont récupérables.

Quatre nouveaux vaisseaux figurent sur la disquette, dont un vaisseau à huit places - véritable machine de guerre... De leur côté, les Kilrathi alignent des engins très rapides et beaucoup mieux armés, donc méfiance et boule de gomme ! On ramène plus d'une fois son engin avec le tableau de bord déglingué, le fuselage transpercé portant de vilaines traces de feu. Et des séquences intermédiaires animent - ô combien - ce jeu vertigineux.



Crusade est le titre d'une autre disquette de missions. Les Kilrathi en ont maintenant après une planète pacifique, peuplée d'êtres frustes mais accueillants.

Le jeu, comme à l'accoutumée, démarre sur le briefing puis vous entraîne dans un dortoir peu avenant (en fait la salle de sauvegarde des parties) où un néon flashe tandis que des gouttes d'eau perlent des canalisations. Mieux vaut être dehors à en découdre avec la Garde impériale des Kilrathi, des pilotes hors de pair ! Deux nouveaux ailiers viennent d'ailleurs vous prêter main forte. Et avec un peu de chance, vous pourrez piloter l'un des fabuleux vaisseaux Kilrathi détourné par un traître à leur mauvaise cause...

Toutes ces disquettes étendent l'intérêt de *Wing Commander*, un simulateur inspiré de *La guerre des étoiles* qui n'ose pas avouer ses origines, bien que les références à la célèbre trilogie soient nombreuses.

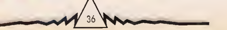
Nouveaux engins, férocité des combats accrue, splendides images animées... Que demander de plus ? Ah oui, bien sûr, il y a *Wing Commander 2* qui pointe le bout de son fuselage... Mais c'est là une tout autre histoire.

Deux disquettes Origin pour PC (en 720 Ko) ou une seule disquette 1,2 Mo en 5"1/4.

B.J.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●●





L'Ultime Machine de Guerre

MEGAFORTRESS n'attend plus que vous . .

C'est le pire ennemi que vous puissiez rencontrer dans vos cauchemards: un bombardier pratiquement invisible et suffisement armé pour détruire les installations de défense les plus sofistiquées au monde.

Megafortress est ce bombardier hors du commun: un B52H entièrement transformé en une incroyable fortresse volante dotée de radars ultra sensibles et d'un système d'armement permettant d'écraser et de foudroyer n'importe quelle cible sur terre.

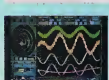
Attention! Piloter Megafortress n'est pas facile. Vous êtes à la fois le pilote, le navigateur, l'officier militaire et l'artilleur.

Megafortress est un fabuleux bombardier pourvu des technologies défensives les plus pointues: du radar ultra sensible au terrifiant arsenal d'armement, tout est mis a votre disposition!!

Graphiques en VGA.
Compatible
Soundblaster/Adlib.

Disponible sur IBM PC et compatibles

MEGAFORTRESS



Mesures défensives électroniques



Poste des armes offensives



Tiré du roman de Dale Brown: *"Flight of the Old Dog"*.



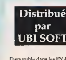




Vue globale du poste de navigation



Poste de pilotage



Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente



SIM CITY ARCHITECTURE 1 : FUTURE CITIES

Tous ceux qui comme moi passèrent des nuits entières à tenter de faire régner le bonheur dans les villes tentaculaires (et je suis poli) de *Sim City* se souviennent encore avec émotion des bonnes vieilles icônes noires et grises qui donnaient à cette merveilleuse simulation urbaine le charme des films muets en noir et blanc... Hélas ces temps anciens sont malheureusement révolus puisqu'une poignée de jeunots exaltés a cru bon de remplacer cette présentation pleine de finesse par un étalage de couleurs de mauvais goût qui ne fait que gâter l'œuvre originelle...

Bon, inutile de radoter plus longtemps : la colorisation de *Sim City* ne pourra déplaire qu'aux vieux kroumirs râleurs qui croupissent dans leur mauvaise foi depuis des millénaires !

La disquette *Future Cities* redonne en effet une nouvelle jeunesse à *Sim City*, ce dont personne ne se plaindra...

Les sons ont subi un léger lifting et on a cette fois droit à de superbes icônes de couleur, pleines de dégradés. Mais cette disquette permet surtout de changer radicalement le look de vos villes. .

Il suffit en effet de charger la cité de votre choix, puis de sélectionner un des trois modes graphiques proposés pour voir votre minable trou de banlieue se transformer en une rutilante cité futuriste : les buildings adoptent des formes étranges, les résidences secondaires se couvrent de dômes cristallins, le monorail remplace le chemin de fer traditionnel, les aéroports se transforment en bases spatiales, les stades de foot deviennent des arènes où s'affrontent de gigantesques robots gladiateurs etc. Enfin, de nouveaux désastres font également leur apparition : pluies de météorites, virus extraterrestres, contamination bactériologique due à un accident de laboratoire, ou monstres venus d'outre-espace viennent s'ajouter aux risques naturels du tout venant (incendies, tremblements de terre et les sempiternelles inondations..).



Des trois modes graphiques proposés, *Future Europe* apparaît de loin comme le plus joli. Il semble que les choses auront bien changé d'ici à l'an 2155 puisque notre bon vieux continent proposera alors des métropoles pleines de couleurs vives, d'une gaieté à peine ternie par l'augmentation inquiétante de la criminalité.

Le mode *Future USA* montre au contraire un futur architectural assez terne, très porté sur la technologie et l'industrie et rongé lui aussi par la criminalité. Enfin le troisième - *Moonbase* - est quant à lui franchement sinistre puisqu'il retrace la vie des premiers colons de l'espace sur une base lunaire grisâtre.

Cette disquette d'extension ne se révèle pas absolument indispensable puisqu'elle se contente d'améliorer les graphismes et n'apporte que des modifications mineures au jeu lui-même. Cependant, elle dépoussiérera un peu votre vieille version de *Sim City* et vous donnera sans aucun doute l'envie de vous replonger dans cette excellente simulation. Elle pourra même convaincre ceux que la laideur des graphismes avait jusqu'alors empêchés de se lancer dans l'aventure et de découvrir à leur tour les joies du pouvoir démiurgique !

Une disquette Infogrames pour Amiga. Existe également pour PC et compatibles. **F.G.**

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

CARCHARODON WHITE SHARKS

Ce logiciel est ce qu'on pourrait appeler un shoot'em up "pur et dur"..

La réalisation se révèle tout à fait correcte, tous les ingrédients habituels (scrolling horizontal, armes, aliens de fin de niveau...) figurent au rendez-vous et on ne détecte pas la moindre parcelle d'originalité à l'horizon !

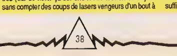
Et le joueur choisit ses armes une bonne fois pour toutes au début de la partie. Il faut donc sélectionner illico (et pour chaque niveau) les armes qui seront les plus efficaces face aux dangers rencontrés. Un tir élargi permettra de franchir facilement les attaques massives des vaisseaux de la fin du premier niveau, tandis que des missiles à tête chercheuse vaincront à merveille le monstre final du deuxième.

Cette option, que les programmeurs semblent avoir mise en place pour tenter d'inclure un soupçon de stratégie au massacre organisé, apparaît à vrai dire inutile puisqu'elle suppose que le joueur a souvenance de la nature et de l'ordre d'apparition des périls rencontrés (dur de noter ça sur une feuille tout en balançant sans compter des coups de lasers vengeurs d'un bout à l'autre de l'écran !)...

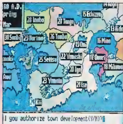
Résultat, le jeu ne fait pas dans la dentelle : pas le moindre bonus, pas la plus petite arme à récolter : il suffit de massacrer tout le monde !

Seul choix possible : sélectionner les armes au bon moment - mais les icônes qui les représentent sont tellement abstraites qu'il est difficile de se souvenir des effets de chacune d'entre elles.

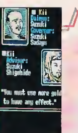
Mais après tout qu'importe, puisqu'au premier niveau les vagues d'ennemis se succèdent si bêtement qu'il suffit de se caler dans un coin de l'écran en tir automa-

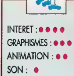


NOBUNAGA'S AMBITION 2








INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●

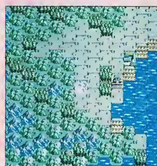


Seigneur de la guerre (daimyo) dans le Japon du 17ème siècle, votre ambition est de dominer le pays tout entier. Par la diplomatie (alliances, mariages, intimidation) ou par la guerre, vous devrez plier à votre volonté les daimyos du voisinage. *Nobunaga's Ambition 2* propose deux scénarios. Le premier se déroule en 1560 et met aux prises 28 daimyos assoiffés de pouvoir. Le second se déroule 22 ans plus tard. Nobunaga a déjà conquis une bonne partie du Japon. La poignée de seigneurs de la guerre qui subsistent sur les marches de son empire n'entend pas s'en laisser conter. La lutte finale sera rude !

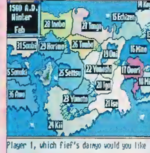
Quatre joueurs peuvent en découdre. Entre deux batailles rangées ou sièges assidus, ils doivent payer annuellement les samouraïs à leur service. La population s'accroît et les seigneurs de la guerre collectent les impôts. Tous les mois, les héros du soft gagnent en puissance et en vitalité, les prix de la nourriture et des armes fluctuent. Et de temps à autre, un ronin - samouraï qui pointe à l'ANPE - vient tirer la sonnette, des fois qu'il y aurait du service à reprendre. Ajoutez à cela les inondations, glissements de terrain, cyclones et famines qui assaillent le bon peuple déjà ratiboisé par ses maîtres et vous comprendrez que construire un empire dans ces conditions, ce n'est pas une sinécure. C'est l'interaction de tous ces paramètres qui fait tout l'intérêt de *Nobunaga's*.

Le jeu consiste en un mélange complexe de wargame et de stratégie commerciale. Car ce n'est pas tout d'écraser le voisin, encore faut-il assurer la prospérité de son peuple afin que l'impôt sur le revenu permette d'acquérir l'armement nécessaire à l' assouvissement de visées expansionnistes. *Nobunaga's Ambition* 2 met en scène près de 400 samouraïs qui ont chacun leur propre personnalité. Pas de surprise au niveau de la jouabilité : comme dans de nombreux wargames, la topographie des lieux adopte un caractère symbolique, des fenêtres font état des protagonistes et de leurs capacités, d'autres listent les commandes et les messages. Pour agir, il faut taper le numéro qui correspond à son choix ; avec la souris, on aurait gagné en rapidité... Un grand jeu tout de même, pour spécialistes du genre.

Deux disquettes Koei-Infogrames pour PC et compatibles. **B.J.**









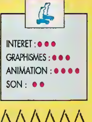
tique pour voir 99 % des vaisseaux aliens exploser avant même d'apparaître sur l'écran. Heureusement, au second niveau, l'adjonction de décors complique singulièrement les choses.

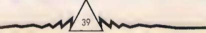
Malgré son manque d'originalité, *White Sharks* reste quand même un bon shoot'em up : les décors (montagnes nuageuses, grottes cristallines ..) crachent pas mal, de même que les vaisseaux ennemis - parfois si bien animés qu'on les croirait dessinés en ray-tracing. De plus, le programme propose quatre modes de contrôle différents et la possibilité de jouer à deux gonzes...

Une bonne idée qui relève le niveau de l'ensemble et en fait un divertissement tout à fait agréable pour les amateurs de ce genre de sport. Et puis ça me rappelle un joueur de rugby - le Requin Blanc, si, si...

Une disquette Demonware pour Amiga. **F.G.**




INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●



MICROS

WRECKERS

Une invasion de Plastic Bertrand - non, de Plasmodians - à enrayer. Ça plane pour vous !

Et allez hop, encore un déferlement d'aliens ! Cette fois, heureusement, il ne s'agit pas d'un banal shoot'em up, mais d'un mélange original d'action et de stratégie dans des décors dessinés en 3-D isométrique. Responsable d'une station spatiale, vous allez devoir enrayer une invasion de Plasmodians à l'extérieur et à l'intérieur du vaisseau. Ces bestioles verdâtres et gluantes - plus gloutonnes que Carlos - ingèrent tout ce qui leur tombe sous la dent !

Pour vous aider à accueillir ces importuns à coups de laser, vous avez la possibilité de construire une dizaine de robots de types différents, que vous programmerez ensuite pour des tâches variées. Les plus utiles sont les guerriers (plus ou moins costauds), mais les robots médecins et les nettoyeurs se révèlent eux aussi indispensables. Leur programmation, qui s'effectue à partir de la carte générale, paraît extrêmement facile. Un "clic" sur le robot de son choix, un autre sur l'endroit où on désire l'envoyer, et notre tas de ferraille part accomplir son boulot !

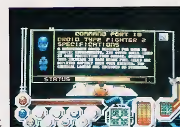
Armé d'un laser, vous pouvez aussi décider de vous occuper en personne de ces maudites bestioles - qui investissent si rapidement les couloirs du vaisseau ! Mais si vous vous faites dévorer, vous reviendrez à la vie sous la forme d'une énorme morve gluante que vos collègues (l'équipage est composé de trois officiers que l'on contrôle successivement) peineront à maîtriser.

On peut aussi tenter d'arrêter les envahisseurs avant même qu'ils ne pénètrent dans l'astronef, en sortant pour les canarder dans l'espace, ou en utilisant un des quatre "aspirateurs" situés sur les parois de la station, mais ces méthodes... bof !

Et comme si tout cela ne suffisait pas, le temps vous est compté et il faut veiller à la maintenance de la station. Le joueur doit donc fréquemment réaligner les signaux transmis par les émetteurs, et surveiller toutes les salles. Chacune a en effet une fonction propre (réserve d'oxygène, recharge énergétique, pesanteur, balises, hibernation, énergie, usine à droïdes...) indispensable à la bonne marche de l'ensemble. Des navettes et un ascenseur permettent de gagner du temps dans les déplacements à travers les deux étages de la station ; des terminaux d'ordinateurs fournissent des informations vitales et vous annoncent vos éventuelles promotions...

Malgré une gestion des commandes au joystick très étrange, *Wreckers* regorge de possibilités passionnantes. La stratégie s'y révèle aussi importante que l'action, et même si la situation semble souvent désespérée (il faut à la fois régler les combats, réparer les droïdes endommagés, affronter les aliens, ajuster une fois de plus les fréquences des balises, sortir pour empêcher l'invasion, fabriquer de nouveaux robots etc.), on peut toujours s'en sortir. Les vagues de Plasmodians se montrent de plus en plus puissantes et rapprochées, mais un système de grades permet au joueur de faire évoluer son personnages et de disposer de moyens de plus en plus importants, ce qui équilibre les chances. Les graphismes sont dans la moyenne... Cependant la jouabilité du jeu et sa surprenante richesse compensent largement ce très léger défaut.

Une disquette pour Amiga et Atari ST. **F.G.**





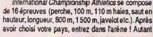




INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●



INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP ATHLETICS



Les championnats du monde de Tokyo pointent à l'horizon - très judicieux donc de sortir un logiciel d'athlétisme en cette période...

International Championship Athletics se compose de 16 épreuves (perche, 100 m, 110 m haies, saut en hauteur, longueur, 800 m, 1 500 m, javelot etc.). Après avoir choisi votre pays, entrez dans l'arène ! Autant vous le dire tout de suite, ce soft n'est pas à mettre dans toutes les mains (l'ampoule que j'ai sur le pouce de la main gauche confirme cette triste réalité!). Précisons donc que des épreuves comme les 100 m, 200 m, poids, javelot et disque, marteau sont réservées aux célibataires endurcis... Pour les autres disciplines, rassurez-vous, c'est beaucoup plus calme, contentez-vous surtout de surveiller votre niveau d'énergie et votre placement (800 m, 1 500 m), ou de bien négocier les obstacles (110 m haies, hauteur).







Entre les épreuves, un animateur constipé depuis 3 semaines au moins vous annonce les résultats et l'équipe qui mène au classement. Bref, un soft moyen dont le principal défaut réside dans le fait qu'on ne peut y jouer à deux.

En attendant mieux et que mon ampoule purulente guérisse, bonne bourre !

INTERET : ● ● ●
GRAPHISMES : ● ● ●
ANIMATION : ● ●
SON : ●

Una disquatta Hawk pour Atari ST. Disponible égalamant sur Amiga.

Franck M.

THE BALL GAME

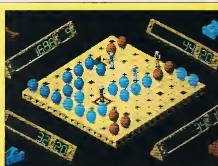
Comme dirait la Cicciolina, un jeu dans lequel il est question de boules ne peut pas être entièrement mauvais (je sais, c'est pas la première fois que je vous la fais).

Ainsi en va-t-il pour *The Ball Game*, qui à partir d'une idée pas très excitante réussit quand même à captiver le joueur le temps de quelques parties. Sur une surface de jeu quadrillée, un, deux, trois ou quatre adversaires (bien vivants, ou contrôlés par l'ordinateur) placent des balles de couleur. Selon la nuance de la case sur laquelle elle se trouve (verte, violette, ou rose) une balle rapporte plus ou moins de points. Le gagnant ? Celui qui a obtenu le meilleur score à la fin de la partie, lorsque le plateau ne compte plus aucune case de libre Quand un personnage se déplace, il crée sur la case d'où il vient une bulle à ses couleurs, et lorsqu'il saute par-dessus, colore toutes les bulles qui se trouvant dans les cases adjacentes à celle où il a atterri...

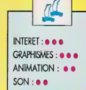


On retrouve donc un peu le principe de l'*Othello* : les retournements de situation sont toujours possibles jusqu'à la dernière minute, et celui qui a le plus de pions doit être considéré comme le plus vulnérable.

Le jeu propose une centaine de niveaux, mais même si les terrains varient (une case en moins par-ci, un trou en plus par-là...), la difficulté, elle, ne change pas vraiment. Les plateaux se succèdent, mais le niveau de difficulté reste toujours le même... C'est sans doute pourquoi les programmeurs ont intégré au soft une option qui permet de commencer au niveau de son choix. Ça devient donc rapidement lassant, à moins de jouer contre des adversaires humains - les parties seront à chaque fois différentes.



L'animation des petits personnages se limite au minimum, et les graphismes font dans la simplicité. Les couleurs des boules, plutôt mal choisies, rendent aussi impossible une quelconque différenciation entre une balle marron clair et une balle marron foncé qu'entre Sophie Marceau et un éléphant de mer, ce qui occasionne parfois quelques regrettables confusions.

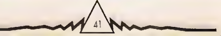


INTERET : ● ● ●
GRAPHISMES : ● ● ●
ANIMATION : ● ●
SON : ● ●

The Game Ball, loin d'être aussi novateur que *Tetris*, se laisse jouer quand même, et de toute façon une petite partie d'*Othello* pour quatre joueurs ne peut pas faire de mal !

Una disquatta Electronic Zoo pour Amiga. Egalemant prévu sur Atari ST, PC at compatibles.

F.G.



MICROS

ALCANTOR

On reviendra, on reviendra d'Alcantor... Le sourire aux lèvres et la cervelle sans barrières de compréhension.

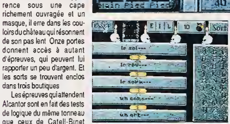


INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●

Il y a trois ans, Lankhor avait sorti *Troubadours*, un jeu mi-aventure, mi-éducatif qui avait eu un grand succès auprès des enfants. Ils récidivent aujourd'hui avec *Alcantor*..

Transformé en monstre par le sorcier Ascarbal qu'il avait inconsidérément défié, Alcantor doit acheter des sorts magiques qui lui permettront de retrouver visage humain. Cachant sa bestiale apparence sous une cape richement ouvragée et un masque, il erre dans les couloirs du château qui résonnent de son pas lent. Onze portes donnent accès à autant d'épreuves, qui peuvent lui rapporter un peu d'argent. Et les sorts se trouvent enclos dans trois boutiques.

Les épreuves qui attendent Alcantor sont en fait des tests de logique du même tonneau que ceux de Catell-Binet - qu'affectionnent les psychologues de tout poil. Le *calcul infernal* réclame la reconstitution d'une opération partiellement effacée. Le *sablier de Chronos* permet d'évaluer la perception du temps et la manière d'additionner heures et minutes. Enfin, la *revue de l'enfer* se présente comme un test de mémoire se poursuivant inéluctablement jusqu'à la première erreur. Et n'oublions surtout pas, faisant appel à la logique pure et dure, les *Codes Maléfiques*, qui proposent de découvrir à la sueur du neurone la clé de décryptage d'un mot...



Tout l'art de ce genre de jeu intellectuel consiste à apparier épreuves et plaisir. Lankhor a eu l'heureuse

THE FAMOUS FIVE ON A TREASURE ISLAND

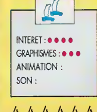
The Famous Five, c'est la célèbre bande des Cinq. Elle débarque sur micro grâce à Enigma Variations qui a consacré trois ans au développement de ce jeu d'aventure. Admettons... Quelques semaines de plus pour traduire le soft en français n'auraient pas été de trop, s'ils comptent vraiment cibler le marché des kids du côté de chez nous.

Ce premier épisode d'une série qui s'annonce prolifique invite nos Famous Five à une chasse au trésor à Kirrin Village, leur lieu de vacances au bord de la mer. L'aventure se vit très prosaïquement par le truchement de la saisie d'un texte laissé aux bons soins d'un analyseur syntaxique qui ne s'est pas mis en vacances, lui ! Une aide fournit certes quelques verbes, histoire de donner le ton, mais après il faut se dépatouiller et découvrir soi-même tous les autres, avec les bonnes prépositions s'il vous plaît !

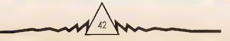
On peut tour à tour choisir d'être Dick, Ann, Julian, George ou Timmy ; pendant que l'on endosse la défroque d'un gamin, les autres vivent leur passionnante existence grâce au *Worldscape*, un langage de programmation qui assure leur jeune indépendance.







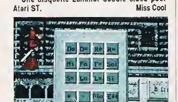
INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION :
SON :





idée de le séparer en deux niveaux de difficulté, avant le CM1, et après. La présentation graphique irréprochable, l'intervention discrète d'une petite souris et la convivialité font d'*Alcantor* une petite merveille. A noter aussi l'accompagnement musical, une ballade médiévale qui n'a d'égale que celle de *Troubadours*. Une réussite donc qui en amènera sûrement une autre.

Une disquette Lankhor double sided pour Atari ST. **Miss Cool**



Là où le soft coince, c'est lorsqu'il abandonne pendant de larges plages de temps le mode graphique qui affiche une vue en panoramique. L'aventure se poursuit en texte 100 % zorkien jusqu'au moment où, surprise, une image revient. Osons le dire, ce n'est pas avec ce genre de programmation qu'on accrochera les kids. Si encore on pouvait cliquer sur l'image... Mais niet ! En plus, il n'y a pas un son, pas une note. Et comme les adultes qui pourraient néanmoins lui trouver des qualités n'éprouvent pour la bande des Cinq qu'un peu de nostalgie, on peut sans trop de risque prédire à l'avance (comme disait feu un Président français) que ce soft aura bien du mal à trouver son public.

Une disquette Enigma Variations pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga, PC et compatibles. **B.J.**



ALIVE

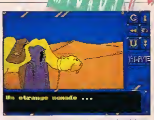
Dans un futur proche (le vendredi 24 juin 1994 - c'est quasiment demain) la NASA lance dans l'espace un engin hypersophistiqué piloté par James Butterfly.

Il se retrouve dans un monde étrange, pas très différent du nôtre. Et pour cause, victime d'une de ces aberrations spatio-temporelles qui font flasher les auteurs de science-fiction, il a été projeté en des temps qui n'ont rien d'enthousiasmant : New York et les contrées environnantes (c'est-à-dire toute la Terre) souffrent sous le joug d'un tyran dont le nom a des résonances électroménagères - Nécarex. Le peuple des Gouarks attendait un sauveur tombé du ciel... Le crash de James Butterfly le désigne d'emblée comme l'Elu de la Prophétie. Désormais, le destin des Gouarks repose entre ses mains.

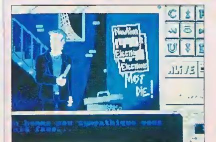
L'aventure se joue dans trois régions bien distinctes... Le village des Gouarks d'abord, près duquel Butterfly s'est écrasé, une jungle coincée entre désert et marais et New York, devenue une cité peu fréquentable. Dans chacune de ces parties, il devra éviter les patrouilles à la solde de Nécarex tout en progressant vers le repaire de celui-ci.

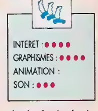
Alive se joue avec des icônes qui déroulent des menus permettant de se battre, d'utiliser des objets ou de négocier. Les combats se livrent comme dans les jeux de rôle, par attribution de points. Pour s'en tirer, le héros doit gérer au mieux la situation et sa santé physique, sachant que la rencontre avec une patrouille apporte l'élément aléatoire qui peut brutalement remettre la mission en cause. Réalisé avec beaucoup de soin, *Alive* demeure dans la mouvance des productions de Lankhor.

Une disquette Lankhor pour CPC. **B.J.**

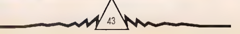








INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION :
SON : ●●●



MICROS

AH-73M THUNDERHAWK

Le vol tactique d'un bourdon qui se transforme rapidement en faucon (Maltese) meurtrier, Corto !

De l'avis même de ses concepteurs, *AH-73M Thunderhawk* n'est pas une simulation d'hélicoptère (l'AH-73M est parfaitement fictif) mais un simulateur de combat qui en remontrerait à un jeu d'arcade !

La mission débute, on s'en serait douté, dans une salle de briefing. Un officier explique la mission : au mur, les images d'un film rapporté par un engin de reconnaissance tressautent. L'instructeur montre les cibles du doigt et explique ce que l'on attend du Thunderhawk. La présentation donne en effet un avant-goût de ce que sera le raid : de la 3-D faces pleines aux commandes d'un hélicoptère des plus maniables...

Une soixantaine de missions sont prévues au programme, ce qui garantit une belle diversité de prises de bec avec des ennemis retors. On les trouve en Europe de l'Est et du Nord, en Alaska, au Moyen-Orient, en Amérique Latine et dans le Sud-Est asiatique. Pour les accomplir toutes et faire figure de vétéran, il faut en réussir dix au préalable. Autrement, vous rongerez votre frein sur les bancs de l'académie militaire de West Point.

Au décollage, les pales du rotor principal se trouvent à l'horizontale. Lorsque la turbine est poussée à fond, il suffit d'incliner légèrement ces pales pour créer la poussée qui hissera l'engin. Une fois en l'air, tout hélicoptère subit un effet de couple qui tend à le faire pivoter sur lui-même. Donc, pour le contrecarrer, le pilote utilise la petite hélice de queue - laquelle sert aussi, à petite vitesse, à l'orienter. Enfin, pour gagner en accélération, l'hélico pique



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●●

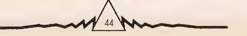
SALMO

Le saumon qui remonte les rivières pour frayer ravale au rang d'avortons tous les barbares qui sévissent dans nos softs. Son combat contre les courants violents des rapides, les cascades et les chutes d'eau est un exploit d'autant plus remarquable que, pendant toute sa remontée, il ne se nourrit plus. Une fois les œufs pondus, vaincu par l'effort, il meurt. Pour faciliter sa rude existence, l'EDF a pourvu les barrages d'installations qui facilitent sa progression vers les frayères. Autrement, il n'y aurait plus de saumons en France...

Salmo, développé avec le concours du Conseil supérieur de la pêche, vous met aux commandes, si l'on ose dire, d'un vigoureux salmonidé mesurant près d'un mètre, qui devra tout d'abord remonter un cours d'eau en évitant cailloux, lignes de pêcheurs, algues et autres obstacles. Jusque-là, rien de bien compliqué...

C'est autre chose lorsqu'il s'agira de franchir des obstacles élevés, thème de la seconde partie de ce logiciel fluviatile. Appliquant d'instinct les règles de la thermodynamique et de la mécanique des fluides, le poisson se lance contre le courant et se cabre au bon moment pour franchir la chute ou remonter les escaliers à saumons. Selon que la rivière se trouve en crue ou réduite à un filet d'eau et en fonction de la température du milieu ambiant, il devra s'y prendre différemment.









légèrement du nez afin d'incliner la poussée En se cabrant, il freine Il peut aussi partir en crabe Un pilote chevronné pourra combiner tous ces effets et faire avec sa gracile libellule une danse de mort ravageuse. Rappelez-vous le film de Joseph Losey - *Deux hommes en fuite* -, une véritable démo d'une heure et demie sur l'art et la manière (pour le moins persécutrice) de piloter un hélicoptère...

La visibilité du terrain de vos exploits touche à la perfection, ce qui compte pour un jeu qui en met plein la vue Considérez aussi que le tableau de bord d'*AH-73M Thunderhawk* offre trois écrans (radar, armement disponible...) qui nous changent des cadrans d'un *Gunship* où d'un *LHX Attack Chopper*. Le réalisme y perd un peu, mais il ne faut pas oublier qu'on est là pour cogner dur et fort, pas pour se pâmer sur de petites aiguilles Un curseur en haut à gauche montre la vitesse ascensionnelle ou descendante, un carré visualise l'assiette de l'hélicoptère. A droite se trouve l'altimètre qu'il vaut mieux surveiller du coin de l'œil en haute altitude, le sol se révèle aussi monotone que le désert du Ténéré un jour de Paris-Pas-d'Ac et d'ailleurs, c'est au ras des pâquerettes que l'AH-73M Thunderhawk donnera le meilleur de lui-même. Là, les bases aériennes, postes de tirs, pylônes électriques et autres gâteries bénéficient d'un dessin d'une grande précision.

A peine en l'air, vous allez mesurer à vos dépens l'incroyable maniabilité de la bête sur Amiga, une bécane volontiers un peu lourde en ce qui touche les simulateurs de vol Ce coup-ci, l'horizon bascule à en donner le vertige... A en croire l'infernal vacarme causé par la DCA qui se mêle au bruit lancinant des rotors, le théâtre des opérations ne se trouve pas loin. L'AH-73M a de quoi répondre : en plus du canon rotatif triple de 15mm, il emporte une douzaine de types de missiles qui en font un engin anti .. n'importe quoi. En vrac : antichar, anti-avion, antiradar, antinavire, antisubmersible et antibiotique.

La sono aidant (les coups au but font dans l'énorme, tout l'écran sursaute en cas de casse), le combat se transforme en un gros morceau de sauvagerie brute qui se joue entièrement à la souris - un gage de rapidité foudroyante ! Manier l'hélico, sélectionner les armes et les leurres et tirer, le tout d'une seule main et sans rien perdre de l'action, fallait le faire ! Les missiles fondent sur leur cible en rugissant, les impacts des projectiles éclatent au sol. Ça explose de partout à la fois ! Tiens, c'est tellement grandiose qu'on a envie de voir ça de l'extérieur .. Pas de problème, on peut voltiger autour de l'hélicoptère comme un bombyx sous une lampe, le contempler sous tous les angles, pales en fune, crachant sa meurtrière ferraille... Que voilà un soft qui réconcilie les gonfleurs d'hélices et les accros du shoot'em up !

Une disquette Core Design pour Amiga. Existe aussi sur Atari ST, PC et compatibles.

B.J.

Salmo tient compte de l'eutrophisation, un phénomène lié à la pollution qui réduit l'oxygénation de l'eau et par conséquent les performances du poiscailleux. En outre, le joueur peut gérer la rivière et décider des aménagements à créer



On pourrait ne voir en tout cela qu'un didacticiel piscicole En réalité, c'est un véritable jeu d'action, pas facile du tout.. Les échecs du saumon sont commentés : on en apprend long, ainsi, sur leur art de remonter le courant. Car venir à bout d'une chute de plus de trois mètres de haut relève de la gageure. Voilà de quoi faire virer écolo plus d'un pourfendeur d'aliens !

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●

L'animation bénéficie d'un rendu incomparable, avec des insectes, des hérissons ou des canards qui se livrent à de surprenantes incursions et le bruitage des éclaboussures rafraîchira à souhait votre pauvre tête plombée par la canicule Une réussite à mettre en bonne place entre *Dragonstrike*, l'étrange simulateur de vol de dragon et *SimEarth*, l'immense précurseur du soft écologique.

Une disquette Myriad-EDF-CSP 3"1/2 ou deux disquettes 5"1/4 pour PC et compatibles. Existe aussi sur ST et Macintosh. **B.J.**

MICROS

THE EXECUTIONER



Soyez à la hauteur car personne ne vous entendra crier dans le vide intergalactique !

Inutile de vous raconter le mince scénario alibi que les auteurs en manque d'inspiration ont su trouver, disons simplement que ce soft vous propose de fouiller des dizaines de planètes à la recherche de quatre clés disséminées dans toute la galaxie. Ces clés sont en général planquées au fond d'étroits souterrains et vous disposez pour les récupérer d'un petit vaisseau spatial, muni d'un rayon tracteur à l'arrière, et d'un canon laser à l'avant.



Le vaisseau subit les effets pervers de la force d'inertie, et (comme dans *Asteroid*) on ne peut le diriger qu'en l'orientant d'abord et en actionnant les propulseurs immédiatement apres.

Ce mode de déplacement fait toute la difficulté et l'intérêt d'*Executioner.* Bien entendu, les endroits traversés sont tortueux et la moindre collision se révèle mortelle. Pour compliquer encore la chose, les indigènes locaux vous canardent allègrement... Pas question de foncer, il faut donc agir en finesse, avec prudence et lenteur. Heureusement, le vaisseau répond aux commandes à la perfection, et les décors, pourtant très riches, se trouvent parfaitement délimités, au pixel près - ce qui exclut tout crash "douteux" ou contestable.

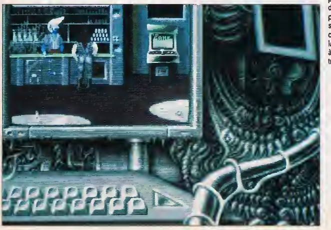
On trouve sur les planètes des capsules de fuel, indispensables pour éviter la panne sèche, des balises qui permettent de repérer la sortie, et des pilotes ennemis, qu'il faut tenter de capturer. En effet, ces derniers disposent d'informations sur la localisation des clés. Pour obtenir ces informations vitales, il est possible de se payer en nature sur les prisonniers... Oui, vous avez bien lu ! On se souvient encore des problèmes qu'avait rencontrés l'excellent *Killing Cloud*, dont les scènes de torture avaient été supprimées à la demande d'Amnesty International .. Ici, la séquence d'interrogatoire musclé propose quatre méthodes d'efficacité croissante : on fait d'abord saliver le captif avec une barre chocolatée (dur de résister à un Mars ou un Bounty !), puis on passe aux coups de poing, à l'écartèlement et s'il le faut, à la gégène futuriste. Avec ça, à mon avis, on n'a pas fini d'entendre parler de ce soft !

En dehors des séquences d'arcade pure, il vous est loisible d'améliorer l'équipement du vaisseau (tir arrière, radars divers, fuel etc.) dans une boutique tenue par un alien sans doute issu d'un croisement entre une écrevisse et un des gardes impériaux de *Star Wars*. Les programmeurs ont même réalisé, juste pour le plaisir, une séquence "détente" dans un bar, accompagnée d'une petite musique jazz du plus bel effet (on croirait entendre un disque laser !).

Tous les écrans bénéficient d'une solide animation et relèvent d'un travail incroyablement soigné. Chaque planète propose un parcours différent aux décors superbes, et les écrans, décorés façon *Alien* (le graphiste touche au génie !) donnent au jeu une ambiance à l'originalité très marquée.

Executioner ne sera sans doute pas à marquer d'une pierre blanche dans l'histoire de la micro ludique... Mais d'une réalisation technique absolument parfaite, il fait partie de ces créations qui attirent tout de suite la sympathie du joueur. Voilà un soft d'action "coup de cœur", qui pour une fois nécessite de la patience et de la dextérité, plutôt qu'une aptitude quasi parkinsonienne à appuyer sur le bouton de tir à la cadence infernale de trente pressions/seconde !

Une disquette Hawk pour Amiga. F.G.



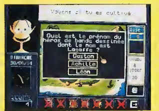
TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●

ADI PASSAGE CE2



Adi, le petit extraterrestre venu de la planète M823, évalue aujourd'hui le niveau des enfants passant en CE2. Ils devront boucler avec une balle sauteuse une douzaine de circuits jalonnés de cases. Grâce à un lancer de dés, ils peuvent choisir



une matière : *Maths* (calcul, mesures, géométrie), *Français* (orthographe, grammaire et conjugaison), *Eveil* (histoire, géographie et sciences), ou *Culture générale*. Soit plus de 500 questions malignes !

Certaines cases sont des ponts qui s'effondrent en cas de mauvaise réponse, d'autres des cases de chance, ou des bingos qu'il faut décrocher. Le tout dans l'environnement d'Adi, une sorte de bureau avec une calculatrice, de la documentation, un journal intime crypté et bien sûr des jeux...

Une disquette Coktel Vision pour PC et compatibles, Atari ST et Amiga.

Miss Cool



INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●

THE CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE

INTERET : ●
GRAPHISMES : ●
ANIMATION :
SON : ●

Impressions semble vouloir se spécialiser dans le wargame raté, très complet, mais tellement moche et injouable que même un vétéran des jeux de guerre préférerait encore une partie de touche-pipi avec une ivrognesse eczémateuse au supplice infligé par la paralysie chronique de petits soldats - incapables de se déplacer rapidement sur une carte dont les couleurs et le relief (d'une laideur repoussante) semblent nous ramener à l'âge obscur des premiers pas du ZX81... Ouf !

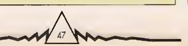
Depuis *Rorke's Drift*, les programmeurs d'Impressions s'obstinent en effet à reprendre le même système de jeu (qui n'atteignait déjà pas à des sommets)... en le détériorant chaque fois un peu plus ! Il y a quelques mois, c'était *Cohort* qui amorçait la dégringolade et on continue sur la lancée avec *The Light Brigade* - qui ne vaut guère mieux. Les personnages ressemblent à des ludions dégénérés genre Playmobil dont on aurait soudé les articulations à la colle Pattex, et le scrolling de la carte redonne à l'adjectif "saccadé" son seul et véritable sens.

Gonflés, les auteurs n'hésitent pas à écrire fièrement sur la boîte : "superbe animation graphique". Là, on pourrait carrément les attaquer en justice ! Quant aux bruitages, mélange confus de coups de feu, de cris et de cliquetis d'épées, ils dépassent de loin tout ce qu'on avait pu faire de plus insupportable dans le genre.

Même si les options stratégiques contenues dans le jeu se révèlent intéressantes, aucun être humain normalement constitué ne pourrait surmonter la laideur, la lenteur et l'injouabilité de ce soft. Pour couronner le tout, le type au premier plan sur la jaquette a la tronche de Bernard Giraudeau... Si Dieu existe, comment peut-il laisser se perpétrer de pareilles horreurs ?

Une disquette Impressions pour Amiga.

F.G.



SAMOURAI

PRIS DANS LE TOURBILLON

NINTENDO

ON VA SE GOINFRER...

Oui, de news glissées à la bouche acide des petits enfants... et ils s'y connaissent, les bougres !

Les vacances sont terminées et pour ainsi dire l'été de toutes les consoles ne fait que commencer... La fin de 91 et la totalité de 92 vont être riches - extrêmement riches - en nouveautés. A la régalade !

Ces trois derniers mois, les news sur Super Famicom abondaient et ne cessaient de déferler sur le marché en import direct. Certaines affichent d'ailleurs encore quelques faiblesses, des ralentissements pour l'essentiel. Mais pas de panique, tout ça ne vient que de la programmation. Nous avons mené notre petite enquête auprès de divers éditeurs européens - comme Guillemot International et Ubi Soft - qui développent en ce moment sur la machine et nous ont confirmé que le bât ne blessait qu'en cette matière. Car la SFC n'est encore qu'un tout petit bébé, auquel il faut laisser le temps de grandir et de mûrir.

Autres paramètres dont il faut absolument tenir compte à propos des éditeurs nippons : tout comme les Européens, ils ne maîtrisent absolument pas la machine - et ce pour deux raisons. La première, je viens de vous en parler, c'est son extrême jeunesse sur le marché ; la deuxième, que les équipes qui programment dessus se composent en presque totalité de de nouveaux venus dans la profession... Pas besoin d'aller chercher plus loin le malaise !

J'espère que cette petite mise au point vous aura éclairés... (Je pense tout particulièrement à Enc, qui commençait semble-t-il à se poser pas mal de questions après l'achat du resplendissant **Super R-Type** et du fabuleux **Goemon Fight**, testés tous les deux dans ce Micro News.)

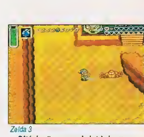
Des news à gogo

Vous voulez de l'aventure... **Joe & Mac**, de Data East (et dont on vous avait parlé il y déjà trois mois), déboulera au mois d'octobre.



Joe & Mac

Et encore de l'aventure avec **Zelda 3**, dont la date de commercialisation se voit reportée au mois de novembre... dur !



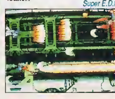
Zelda 3

Côté shoot'em up, après le très beau **Super R-Type**, nous avons le Maître et moi l'honneur de vous annoncer la venue de **Raiden Trad** ou plus exactement de **Raiden Densetsu** - adapté du dessin animé du même nom. Il s'agit du premier soft sur la SFC conçu par TOEI Animation Ltd (célèbre pour ses cartoons diffusés dans le monde entier). Ce superbe shooting game à scrolling vertical (et la conversion de **Raiden** sur Mega Drive) seront disponibles - si tout va bien - courant octobre.

Autre shoot'em up mais cette fois au scrolling horizontal et que nous devons à l'éditeur plutôt déchu de **Big Run**, Jaleco. Avec **Super E.D.F.**, l'éditeur est bien décidé à effacer l'enfant indigne qu'était son horrible courses de voitures. Sortie toujours prévue pour le mois de septembre.

A noter l'arrivée de **Super Pro Tennis** (de Tonkin House - célèbre pour son adaptation très réussie d'**Y-S 3**). Si tout s'est déroulé selon les plans, il se trouve à votre disposition au moment même où vous lisez ces lignes. Comme dans toutes les simulations de tennis, on pourra jouer à deux simultanément (en double ou en simple). Et il colle de très près à la réalité..

Super E.D.F.









Dimension Force

Signalons aussi l'irruption de **Sim Earth**, du même éditeur que **Sim City** · cette fois-ci tout s'accomplit au niveau planétaire et la gestion prend en compte la génétique - ni plus ni moins. Autre nouveauté, (disponible en octobre) **Dimension Force** - un shooting game à scrolling vertical, dans lequel vous pilotez un hélicoptère Apache.

Et à venir : **Castlevania 4**, de Konami. Un nouvel épisode des aventures de Simon (toujours aux prises avec l'ignoble Comte Dracula), concocté à merveille par notre chouchou. Rappelons que tout comme **Goemon**, ce jeu a fait ses débuts sur le standard MSX2 - laissez-nous donc épancher une petite larme. On l'espère pour le mois d'octobre... Sayonara !

ET ÇA SE RANGE !

Ce mois-ci on croule sous les gadgets... Après le superjoystick, voici la supermallette. L'irruption sur un marché déjà prospère d'une valise spéciale pour le rangement de la SFC, de ses accessoires et d'une dizaine de jeux, va combler les maniaques de l'ordre. Compacte, d'un encombrement réduit et d'une esthétique compatible avec la robe de la console, voilà un plus à ne pas manquer et qui se révélera fort pratique quand vous partirez en villégiature. Vous savez ce qu'il vous reste à faire...

Son prix ? Deux cents francs, rien d'excessif !
Disponible aussi chez Euro Loisirs, *20, rue Littré, 75006 Paris.*





DE LA JOIE DANS LE STICK !

Il y a trois mois, nous vous présentions le premier joystick destiné à la Super Famicom. Aujourd'hui, nous sommes les premiers à le tester de manière complète : Hal Laboratory, qui développe actuellement des jeux sur la SFC, conçoit aussi des périphériques comme le **JB King**, merveilleux joystick aux capacités de rêve ..

Ce bâton de joie ressemble à s'y méprendre à un tableau de bord ou une console plutôt qu'à un joystick proprement dit. Il peut vraiment tout faire : vous avez des crampes, vos doigts sont prêts à exploser ? Pas de problème avec le *JB King*, chacun des boutons (sauf, sélection d'une option etc.) possède son propre tir automatique et dispose d'un variateur - histoire de s'adapter au mieux. On peut aussi reconfigurer de deux façons différentes ledit joystick. La première consiste à faire effectuer une rotation ou petit plateau où se trouvent les boutons : A, B, X et Y (ainsi le bouton - qui selon le jeu se trouve sur Y ou B - peut être placé à l'endroit voulu). La seconde se révèle sans aucun doute la plus intéressante puisqu'elle permet de reconfigurer l'ensemble de tous les boutons (y compris les "Left" et "Right" (rappelons que ces deux derniers disposent également d'un tir automatique). Que demander de mieux...

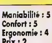
Côté maniabilité, les microswitches confèrent au manche la faculté de provoquer des déplacements de première qualité et un répondant qui feront grimper plus d'un "joystickomaniaque" au septième ciel !

Sans compter la prise en main d'une grande souplesse - due à une ergonomie des plus étudiées, afin d'épargner toute fatigue inutile au joueur...

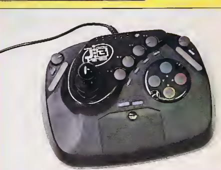
Bref, pour un coup d'essai, c'est un coup de maître !

Seule ombre au tableau, le prix de la bête, qui une fois arrivée en France coûte environ la bagatelle de 700 F - mais quand on aime on ne compte pas. On trouve le *JB King* chez *Euro Loisirs, 20, rue Littré, 75006 Paris*





Maniabilité : 5
Confort : 5
Ergonomie : 4
Prix : 2

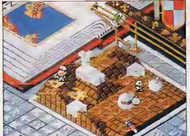


DE LA JOIE A LA CARTE...

Après ASCII Network, c'est au tour d'Hudson Soft d'entrer dans la danse. Eh oui, aussi étonnant que cela puisse paraître, Hudson développe et conçoit des softs et des joypads de très bonne qualité pour la 16 bits de Nintendo.

Le **Super Joy Card** est sans doute celui qui se rapproche le plus de ceux - d'origine - qui sont livrés avec la SFC. Il comporte, tout comme son homologue de chez ASCII, un tir automatique disposant de trois vitesses différentes pour les boutons A, B, X et Y. Mais il est d'une taille moindre et ne possède pas de curseur pour les boutons latéraux L et R. Son avantage principal : le prix ! L'équivalent de 100 F au Japon, et 120 F chez ASCII. Au choix...

SUPER JOY CARD



Populous The Promise Land

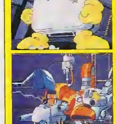
sortie indéterminée.

Dans la même catégorie, voici **Star Parodia**, shoot'em up CD-ROMien - une parodie interstellaire des jeux de tir. Comme il évolue sous le système *Super CD-ROM 2*, vous aurez droit à des démos qui adoptent la forme de dessins animés. Côté bastos, vous aurez le choix entre trois vaisseaux rigolos (à gogo), à savoir ceux de **Bomber Man** (version big), de **Mister PC-Engine** et enfin celui - officiel - de **Star Soldier** (légèrement parodié, évidemment). Ça risque nettement d'être un beau jeu (CD-ROM oblige) et on vous d'apparition sur le marché inconnue... Décidément !

Fire Pro Wrestling 2, lui, (une carte 4 mégas de chez Human) sera disponible au moment où vous lirez ces lignes. Pour tout renseignement complémentaire, voir les photos.

Autre nouveauté (dont on vous avait

Star Parodia,



parlé le mois dernier sous le nom de **Family Jockey** - titre partiel) : **World Jockey** - qui existe aussi sur Game Boy -, une superbe simulation hippique de Namcot qui ravira plus d'un turfiste. Vous y participerez à une foultitude de Grands Prix internationaux en pariant et en établissant des pronostics. Chaque joueur (on peut jouer à quatre simultanément) doit choisir entre quatre casaques : la bleue, la verte, la rouge ou la jaune.

NEC DES ROUGES ET DES BIEN MURES

Pour les renards du dessert mystique !

PRINCE of PERSIA LEVEL 01

Prince of Persia

Sang de vipère et crotte de griffon ! Le grand Necphile vous garantit pour la rentrée un renouveau qui ne sera pas Nec... rologique (t'as le look, coco !). Des news au parfum de pomme d'amour vont vous submerger, vous défoncer, vous acidifier, vous défigurer... bref vous investir totalement.

Commençons donc, la fleur au fusil, par **Prince of Persia** (de Liber Hill Soft). D'origine américaine, ce jeu de plate-forme sur CD-ROM - dont l'action se situe en Arabie - a pour scénario le sauvetage d'une jolie demoiselle bien-aimée et comporte une sacrée dose d'originalité à la sauce américaine. Précisons que les déplacements du bonhomme - lorsqu'il marche - ont été réalisés à l'aide de 5 sprites différents, ce qui donne une impression de réalité plutôt frappante. Date de sortie pas encore précisée...

Plus la peine d'expliquer en long et en large le principe de **Populous**. Bullfrog, le créateur, a donné il y a quelques mois le feu vert à Hudson Soft pour la réalisation CD de ce jeu aujourd'hui quasi mythique. **Populous The Promise Land** reprend la matière des moutures précédentes, seuls les stages proposés apparaissent différents et se réfèrent à de multiples jeux type **Bomber Man** - grand succès de Hudson au Japon. Hélas, là aussi date de tiendra au courant lors de son apparition (septembre-octobre).

L'éditeur japonais Seibu Kaihatu nous propose, lui, sur la console Nec **Raiden Trad** (ou plus exactement **Raiden Dentsetsu**), déjà connu sur borne d'arcade et sur Mega Drive. Inutile de préciser qu'avec le CD-ROM, tout va flasher autrement. Qualité des musiques supérieure, animations supplémentaires entre les stages et surtout des couleurs un peu plus éclatantes - contrairement à ce qui se passait sur Mega Drive. Date

Raiden Trad



LA BOUTIQUE MICRO NEWS

EXCLUSIF !

LE VERITABLE BLOUSON AMERICAIN EN DIRECT DES USA

370 F PRIX SPECIAL POUR LES LECTEURS DE MICRO NEWS



L'équipe de MICRO NEWS a sélectionné pour vous ce magnifique blouson d'été satiné. Disponible en 3 couleurs : Rouge - Bleu marine - Bleu ciel et en 2 tailles : L et XL.

BON DE COMMANDE

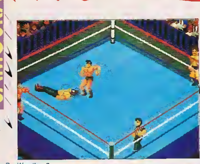
à retourner accompagné de votre règlement à l'ordre de la SAP - Boutique à :
SAP - BOUTIQUE MICRO NEWS, 70, rue Compans, 75019 Paris.

☐Mme ☐Melle ☐M. ....
Prénom ....
Adresse ....
....
Code postal..
Ville..
Signature :

RÉF	DÉSIGNATION	QUANTITÉ	PRIX UNITAIRE	PRIX TOTAL
RL	Rouge taille L	....	370 F	....
RXL	Rouge taille XL	....	370 F	....
BL	Bleu taille L	....	370 F	....
BXL	Bleu taille XL	....	370 F	....
CL	Bleu ciel taille L	....	370 F	....
CXL	Bleu ciel taille XL	....	370 F	....

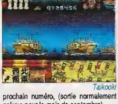
Montant total : ....

Les envois vous seront expédiés sous quinzaine.



Fire Pro Wrestling 2

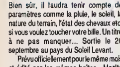




Taikooki

Bien sûr, il faudra tenir compte de paramètres comme la pluie, le soleil, la nature du terrain, l'état des chevaux etc. si vous voulez toucher votre bille. Un titre à ne pas manquer... Sortie le 20 septembre au pays du Soleil Levant.

Prévu officiellement pour le même mois et édité par les mêmes boîtes, **Morita Shoogi PC** sera un jeu de réflexion de 4 mégas aux règles un tantinet spéciales. Vous vous retrouverez devant un authentique plateau de shoogi - jeu d'échecs ancestral à la japonaise et d'une complexité redoutable. Paraît que c'est pas ennuyeux du tout : on y verra plus clair en temps utile...

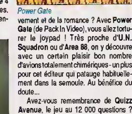


Morita Shoogi PC

World Jockey

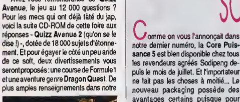
Toujours aussi peroutant et cela quelle que soit la machine, **Forgotten Worlds** (création de Capcom) déboule sur CD-ROM grâce à Nec Avenue. Il est possible de jouer à deux simultanément - de ce côté-là rien de changé - et la musique comme l'animation ont été grandement améliorées. Si tout va bien, pour la fin septembre...

Vous voulez de la castagne, du mouvement et de la romance ? Avec **Power Gate** (de Pack In Video), vous allez torturer le joypad ! Très proche d'**U.N. Squadron** ou d'**Area 88**, on y découvre avec un certain plaisir bon nombre d'avions totalement chimériques - un plus pour cet éditeur qui patauge habituellement dans la semoule. Au bénéfice du doute...



Power Gate

Avez-vous remembrance de **Quizz Avenue**, le jeu au 12 000 questions ? Pour les mecs qui ont déjà tâté du jap, voici la suite CD-ROM de cette foire aux réponses - **Quizz Avenue 2** (qu'on se le dise !) -, dotée de 18 000 sujets d'étonnement. Et pour égayer le côté un peu ande de ce soft, deux divertissements vous seront proposés : une course de Formule 1 et une aventure genre **Dragon Quest**. De plus amples renseignements dans notre prochain numéro, (sortie normalement prévue pour le mois de septembre).



Quizz Avenue

Forgotten Worlds

Enfin, parlons un peu simulation navale pour terminer. **Taikooki** (sur CD-ROM, date de sortie encore inconnue), dont l'action se situe dans le Japon médiéval, reprend le même système de jeu qu'**Advanced Mondial Word**, comme les batailles en temps réel et plein d'autres astuces rigolotes. Un écueil et de taille, la langue de Mishima - seule à répondre à l'appel du joueur en panne de compréhension ludique !

A bientôt, sereins lecteurs !

QUE LA CORE PUISSANCE SOIT !

Comme on vous l'annonçait dans notre dernier numéro, la **Core Puissance 5** est bien disponible chez tous les revendeurs agréés Sodipeng depuis le mois de juillet. Et l'importateur ne fait pas les choses à moitié... Le nouveau packaging possède des avantages certains puisque pour 1 290 F, vous disposerez d'une console Core Grafx 2, de deux joypads, d'un quintupleur et d'un jeu !

Ce produit présente le meilleur rapport qualité/prix de tout ce qui se trouve actuellement sur le marché. Mémorisez bien l'aspect général de l'emballage : vous saurez ainsi quoi acheter !







DR MARIO

EMPILEZ LES GELULES AN T IBI OTI QUES BICOLORES SUR LES VI RUS



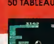
FAITES DES BULLES QU ES ET ENFERM EZ LES DE MON S AVE C LES CLES

SOLOMON'S KEY

CREEZ DES BRI ET MAN GEZ LES MONS TRES POUR DELIVRER VOS AMIS

20 NIVEAUX, 3 VITESSES, 2 MUSIQUES, DUEL POSSIBLE*

2 VARIANTES, 20 VITESSES, 3 MUSIQUES *



50 TABLEAUX



100 TABLEAUX, JEU SIMULTANE POSSIBLE



Console et accessoires pour 100 jeux passionnants

LES MEILLEURS JEUX DE REFLEXION SONT SUR

Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM™

(1) 34 64 77 55 • 3615 Nintendo

* également disponible sur console portable Game Boy.

TABLEAU DE BORD

Sur la loupe de noyer, mettez la main à la pâte (proverbe manchot).

Par petites touches, voici l'actualité Sega, qui nous promet mouvement, variété et comme disent les Anglo-Saxons, entertainment. Le Maître ne saurait dire mieux... Alors secouez le sable de vos vacances et lancez-vous dans les éclairs du retour à l'aventure !

LE MANS SONGE DE SEGA...

Les 13, 14 et 15 septembre prochains, sur le circuit Alain Prost et au Mans, auront lieu les **championnats du monde de karting**. Comme





chacun le sait, le kart constitue un des tremplins vers la Formule 1 - sur lequel ont d'ailleurs rebondi nombre de coureurs de haut niveau.

Et Sega là-dedans ? Fidèle à sa politique publicitaire du moment ("Sega, c'est plus fort que toi"), le constructeur japonais, représenté en France par Virgin, s'associe à l'événement comme partenaire officiel. Son but : faire découvrir aux jeunes un sport dans lequel motivation et défi règnent au même titre que dans le contexte des consoles... avec le risque en plus, tout de même ! Trois belles journées en perspective pour les enragés de moteurs vrombissants.

Venez nombreux, nous y serons !

LA TEMPETE SE LEVE

Les créateurs de shoot'em up ne semblent pas vraiment pas exceller dans la conception de jeux dont l'intérêt rivaliserait avec une agressivité de rossignol angélique..

Notez qu'à toute règle correspond une exception et en l'occcurrence,elle a pour nom **Stormlord**. Après une carrière bien remplie sur micro, le chef-d'œuvre de Razorsoft voit enfin le jour sur Mega Drive,



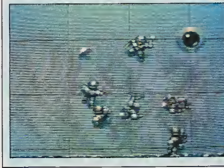
ce qui n'est pas pour nous déplaire. Il vous emportera dans un monde féérique et enchanteur à la recherche de choucardes fées, emprisonnées dans des bulles. Des graphismes et des sons superbes... Bref, un jeu qui devrait faire date dans les annales consolistes.

ON S'EN BALLONNE !

Y'en a marre du foot ! Ras le bol du rugby ! Camarades, créons un nouveau jeu plus hard, plus viril, à la limite du sanguinaire... Comment ça, ça existe ? **Speedball** que ça s'appelle... Et même que nous le devons à Mirrorsoft sur Master System... Quoi encore ? Y'en a un deuxième ? **Speedball 2** sur 16 bits... Alors là, elle est forte... Même plus moyen de faire preuve de créativité !

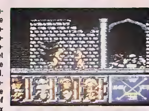
Speedball Sega 16 bits

Speedball Master System



LA BONNE AVENTURE...

Rares sont les exemples de jeux d'aventure vraiment adaptés aux consoles... D'aucuns prétendent d'ailleurs que le support n'est pas approprié et que par conséquent le manque n'est pas grand. Gageons que ces consommateurs de shoot'em up se trompent et que **Heroes of The Lance**, prestigieux dans le genre, jouira du même succès sur Sega Master System que sur micro. Une création US Gold prévue pour le mois d' octobre.



METTEZ-VOUS AU VERT !

Rien de tel qu'un bon 18 trous pour se dégonfler les neurones... en restant assis tranquillement à siroter une orange pressée dans le Louis XV de papa.

Avec **World Class Leader Board**, dont la renommée sur micro n'est plus à faire, vous goûterez non seulement un repos mérité - après des heures de concentration - mais surtout le plaisir d'un sport plein de finesse et d'adresse, parfaitement retranscrit sur Master System par les bons soins d' US Gold. Sortie en septembre.



XENON 2 DIEU !

Dans le style "frit'em up", Mirrorsoft nous propose **Xenon 2**, une admirable adaptation du célèbre shoot'em up micro. Ça tire dans tous les coins et c'est graphiquement plutôt réussi.

Les amateurs du genre ne peuvent pas le rater...



RUBRIQUE A VRAC

HYPER GAGNE

A bord d'un turbocraft ultrarapide quelque peu hyperarmé, vous écumez neuf planètes dont les abords sont pourris de mines, de canons à laser, d'éclairs et de trous noirs. Vous pourrez même embarquer un copain pour vous donner un coup de main.

Créé sur NES par Activision, **Galaxy 5000** propose 36 missions en 3-D avec des sons numérisés. Pas d'impatience, ça sort "incessamment sous peu", en tout cas avant les fêtes.

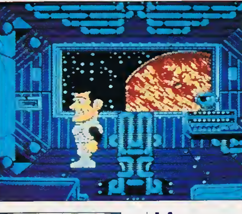




SEGA IS TOO MUCH !

Jusqu'à présent, Virgin Loisirs était l'ange tutélaire de Sega. Désormais, le leader de la "High Tech Generation" vole de ses propres ailes sous le nom de **Sega France**, avec un **Club Sega**, un serveur **3615 Sega**, une **hot-line** pour les naufragés du soft et un catalogue tiré à **1 300 000 exemplaires** pour les trois consoles de la gamme !

LA BATAILLE DES PLANETES



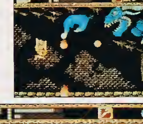
The Adventures of Rad Gravity (d'Activision), sur la console NES, se déroule à travers les dix mondes d'un système planétaire où il ne fait pas bon vivre (quoique plus près de nous, un petit week-end sur Mercure ou sur Pluton jetterait plutôt un chaud et froid...). Bref, Rad Gravity, notre sidérant héros, se rendra tour à tour (explorator) sur Cyberpunk, une planète habitée par des robots géants, sur la planète Poubelle où l'infortuné visiteur devra faire face à des êtres peu ragoûtants, éviter des bouffées de gaz fétides et échapper à des broyeurs d'ordures ; et sur Sens Dessus Dessous (Upside-Down World) le plus bizarroïde des corps célestes, avec sa gravité imprévisible...

Les planètes sont reliées par réseau informatique Hélas, l'infect Agathos a détruit le système et les a isolées les unes des autres . Accompagné de Kakos, Rad Gravity devra se débarrasser d'Agathos et ramener un peu d'ordre dans ces mondes pas très nets.

Inutile de préciser que les Quarkiens, ses patrons, n'hésiteront pas à le doter d'armes à foison. Avec ses étapes surprenantes, *The Adventures of Rad Gravity* promet de ne pas être ennuyeux, loin de là - et plus encore.



PERIR PAR L'EPEE



Quand **Sword Master** débarque, il y a intérêt à numéroter ses abattis. Surtout quant on est loup-garou, ogre, dragon, homme-lézard ou zillasaure. Le héros de ce soft d'Activision n'est en effet pas très tendre pour toute cette faune et il prend un immense plaisir à les tailler en menus morceaux. Les sons ont été bichonnés : cliquetis des épées, râles d'agonie des ennemis, impact des éclairs... Sur NES en novembre.



LA GUERRE DES ETOILES



Gros coup pour Ubi Soft, qui vient d'ouvrir un bureau à Sausalito, en Californie. Ils viennent de signer un accord avec Lucasfilm afin d'adapter sur Game Boy les combats intergalactiques et les grandes séquences d'action de *Star Wars*. Vous pourrez piloter le Falcon Millenium à travers la ceinture d'astéroïdes ou attaquer l'Etoile Noire à bord d'un X-Wing Fighter : c'est géant, ce qui n'est pas peu dire quand on connaît l'écran du Game Boy...

GAME TRAVELLING

Plus entreprenant que tous les magazines de micro sur le marché et aussi foisonnant que les Japonais, Micro News est fier de vous présenter le premier jeu Nec décortiqué dans ses moindres détails avec photos à l'appui - et quelles photos ! Un régal bientôt... légendaire pour les yeux...

LEGEND OF HERO TONMA (1)

Notre choix s'est porté plus particulièrement sur **Legend of Hero Tonma**, tout d'abord parce qu'il s'agit d'un superbe jeu d'aventure et aussi parce que le soft s'y prête admirablement bien.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, un tel deal demande énormément de travail et de temps, et je dois avouer que sans l'aide de notre ami Fred (responsable de la hot-line et du service Minitel 3615 Sodipeng), le montage n'aurait pu être fait avec autant de coeur et de précision.

Bref, nous sommes heureux d'en être les auteurs - et surtout que nos homologues en prennent de la graine : les paris sont ouverts !

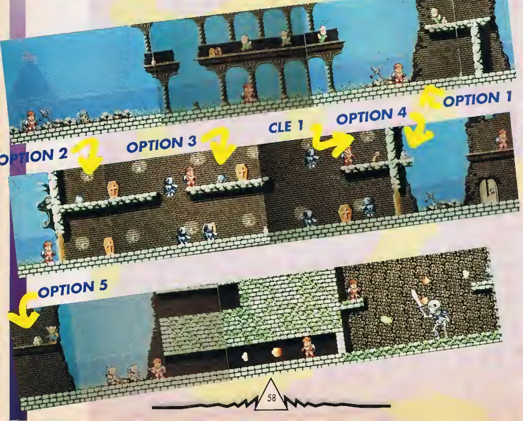
STAGE 1

Comme vous avez pu le constater, il se déroule horizontalement suivant un scrolling et selon un plan comprenant un total de 10 pages écran (9 2/3 pour être exact). Il n'offre pas de difficultés insurmontables - bien au contraire ! Le seul conseil que nous vous donnerons : tout simplement, ruez-vous tête baissée vers chacune des options disponibles dans le stage. Celles-ci vous conférerant une quasi-invulnérabilité car les adversaires, une fois que vous êtes équipé, n'ont pas la moindre chance de vous mettre la main dessus.

LES OPTIONS

◊ N° 1 : power (augmente votre puissance de tir).
◊ N° 2 : bombes.
◊ N° 3 : pouvoir magique. (détruit instantanément tous les ennemis à l'écran).
◊ N° 4 : boules de feu.
◊ N° 5 : boules de feu magiques (elles se dirigent automatiquement vers les ennemis)

Pour réussir le stage sans encombre, il faut donc se munir de ces options dans l'ordre indiqué (sans se faire toucher de préférence - vous risqueriez d'en abandonner une ou deux sur le terrain). Les trois points importants de ce stage sont : la tête de pierre qui se trouve juste au-dessus de la première porte - nécessité absolue de la détruire si on ne veut pas avoir de mauvaises surprises -, ne pas oublier de se saisir de la clé accrochée au mur de briques (juste au-dessus de la seconde porte, qui ne pourra s'ouvrir qu'au moyen de ladite clé et troisièmement, aller chercher la seconde clé qui traîne juste un peu avant l'endroit qui permet d'accéder au boss, tout au bout d'un petit couloir situé en hauteur. Le reste ne dépend uniquement que de vous et de vos réflexes.



STAGE 2

Contrairement au premier niveau, le deuxième s'exécute selon un scrolling multidirectionnel vertical sur un seul plan et comprend un total de deux pages écran 1/4 horizontalement et de cinq pages écran verticalement. Votre principale action consistera à sauter : il est primordial de bien maîtriser les déplacements de votre personnage lors de sa chute, tout dépendra impérativement de cette donnée...

Pour le traverser avec succès, il faut emprunter un trajet idéal qui débute par la droite pour finir en direction de la gauche et ensuite ensuite grimper un étage puis retourner vers la droite, encore monter un escalier - cette fois pour finir sur le côté gauche, seule et unique possibilité d'arriver au deuxième boss.

Les adversaires que vous allez affronter la plupart du temps se présentent sous la forme de gnomes armés de mini-canons, de soldats en armure qui vous balancent à la tronche des pierres incandescentes et pour clôturer le tout, d'énormes statues de pierre (qui, si vous ne les détruisez pas, vous obstrueront le passage).

Et si vous parvenez à vous saisir du bouclier rotatif sans trop vous faire toucher, vous aurez peut-être une chance de parvenir jusqu'au monstre de fin : un vilain dragon bleu !

LES OPTIONS

◊ N° 1 : bouclier rotatif.
◊ N° 2 : power.
◊ N° 3 : boules de feu.
◊ N° 4 : bombes.
◊ N° 5 : power.



STAGE 3

Et hop, c'est parti pour le traisième stage dont le défilement se fait selon un scrolling horizontal, toujours sur un seul et unique plan (normal, puisque la machine ne peut pas faire plus).

Un bon conseil : emparez-vous de tout - je dis bien absolument tout - n'importe quelle option sera la bienvenue ! Car la principale difficulté viendra en grande majorité des airs : vous devrez éliminer des chauves-souris et des oiseaux, qui ont une tendance marquée à se jeter sur votre pauvre chevalier - qui en pâtit à chaque fois ! Pire que dans le film d'Alfred Hitchcock...

LES OPTIONS

◊ N° 1 : pouvoir magique (détruit tous les ennemis à l'écran).

◊ N° 2 : power.

◊ N° 3 : power.

◊ N° 4 : bouclier rotatif.

◊ N° 5 : boules de feu (qui se dirigent directement sur les ennemis figurant à l'écran).

◊ N° 6 : boules de feu.

◊ N° 7 : power.

OPTION 1

OPTION 7

OPTION 5

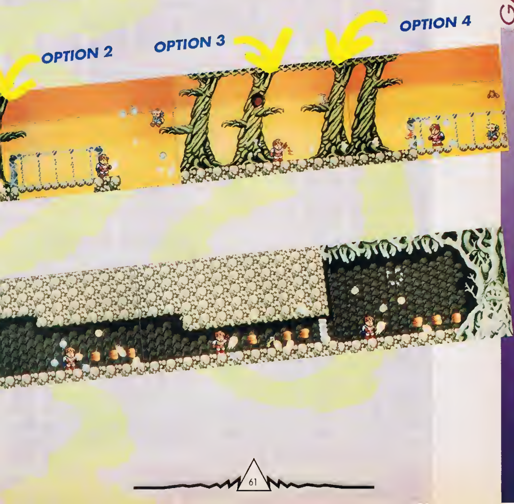
OPTION 6

1 PLAYER

Les passages importants : les deux ponts et le couloir qui mène à la grotte où vous attend le troisième boss - l'arbre vivant. Faites attention au premier ravin qui vous attend juste après le premier pont. Si vous ne vous placez pas au bord, le risque de faire "plus dure sera la chute" se révèle inévitable. Au second pont, il faudra se méfier des rondins qui se détachent en quatrième vitesse après le passage du joueur. A noter que là, vous pourrez vous procurer une vie supplémentaire fort utile. Dans l'immédiat, votre activité principale - tout comme dans le stage 2 - consistera à bondir car si vous voulez parvenir au monstre (qui lui ne pose vraiment aucun problème) rester au sol vous compliquera singulièrement la tâche.

Pour détruire donc l'affreux, placez-vous juste en dessous des deux racines les plus espacées sur votre gauche et sautez perpétuellement en tirant.

Il n'y résistera pas ...



LES CHEVALIERS DU

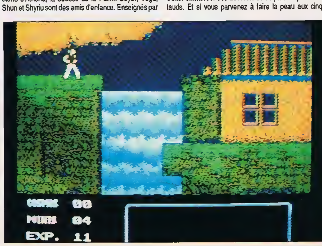
Les Templiers des temps modernes, à grands moulinets dans le Cosmos azimutal.

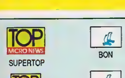
Dans l'Ordre du Sanctuaire, l'exercice d'une volonté tendue comme un arc conduit à l'état de chevalier.
Cet Ordre ne comprend que trois degrés de dignité... Les chevaliers de Bronze qui ne sont pas - et de loin, contrairement à ce que l'on pourrait croire - les moins puissants ; les chevaliers d'Argent et pour finir les fabuleux chevaliers d'Or. Représentant à eux tous (par quatre) les douze signes du Zodiaque. Ils gardent donc les douze temples consacrés respectivement au Bélier, au Taureau, aux Gémeaux etc. de toutes les agressions qui pourraient venir de l'extérieur. Uniques détenteurs du septième sens, incarnant le pouvoir absolu... Seul les êtres au cœur pur peuvent y postuler.

Pas la peine de s'étaler là-dessus, des millions de chérubins connaissent ça sur le bout des doigts ! Mais contons tout de même la tragique mésaventure des quatre chevaliers de Bronze, devenus les anges gardiens d'Athéna, la déesse de la Paix... Seyar, Yoga, Shun et Shyriu sont des amis d'enfance. Enseignés par les mêmes maîtres, ils se transforment respectivement en Pégase (le cheval ailé), Signe, Andromède et Dragon...



Pas de complication dans le principe du jeu, qui regorge d'idées amusantes ! Elles vous plongeront vite dans l'ambiance des fabuleux combats tirés de la série japonaise. Après la page de présentation, le joueur entre son nom et son signe zodiacal, et c'est parti pour la grande aventure ! Vous ne dirigez au départ que Seyar, qui devra d'abord affronter dans l'arène Shun, Yoga et Shyriu. S'il sort victorieux de ces empoignades, ils se joindront à lui pour le restant de l'aventure et pourront, si vous le désirez, livrer combat à sa place. Il suffit pour cela de les appeler au moment opportun. Le déroulement des bagarres varie en fonction de l'utilisation des icônes, de l'adversaire et de l'état de votre cosmos (niveau d'énergie), ou de celui d'un des compagnons. Chaque triomphe vous octroie plus de puissance, ce qui permet par la suite d'aller emmerder des adversaires de plus en plus costauds. Et si vous parvenez à faire la peau aux cinq





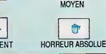
SUPERTOP

BON



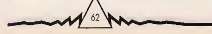
TOP

MOYEN


EXCELLENT

HORREUR ABSOLUE

Ah ! Le repos du guerrier sur des consoles mignonnes, pêchues et envahissantes ! Et encore un Samouraï Micro d'anthologie, regorgeant d'infos délirantes sur les bécanes que vous choyez à longueur de journée (voire des nuits entières), plus une flopée de tests que vous ne trouverez nulle part ailleurs. Et ce Top d'ouverture aux solutionneurs des... Top Secret ! Pour terminer, nos subtiles annotations qui vous épargneront toute erreur.



ZODIAQUE — MERCS

CONSOLES





INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●

chevaliers noirs, Iki, autre chevalier de Bronze - du Phénix - viendra alors se joindre à vous et vous prêtera la main en cas de barouf.

On ne vous en dira pas plus sur le déroulement des *Chevaliers du Zodiaque* car il ne s'agit pas ici d'un test approfondi mais d'une preview... Dans l'ensemble les graphismes apparaissent soignés, mais ne semblent pas constituer le point fort. Seule la musique se révèle étonnante, surtout en regard des capacités de la Nes. Faisons bien la part des choses : nous ne nous trouvons pas devant un jeu d'arcade, mais devant un superbe machin d'aventure, mitigé de la série télévisée et du film actuellement en vente dans la plupart des magasins de vidéo dignes de ce nom.

Nous attendons la sortie officielle pour vous le servir décortiqué sur un plateau...

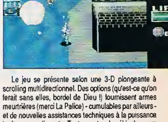
Cartouche Bandai (disponible début octobre aux environs de 390 francs) pour la console Nintendo Nes. S.A.



Baroudeur au chômage cherche mission-suicide...

Nous y voilà ! Digne de succéder à *Rambo 3*, sorti il y a environ un an et demi déjà - voici le très dur *Mercs*.

Les anciens combattants du Vietnam et leurs camarades d'outre-tombe (le ban et l'arrière-ban) font et feront toujours recette. Invincible chien de guerre, rouleau compresseur humain, il va vous falloir remplir une mission à faire des cauchemars les nuits de pleine lune. Le président de votre pays vient d'être enlevé par un groupe de terroristes à la solde d'une puissance ennemie - à vous de jouer ! Malgré un storyboard complètement éculé, cette conversion de l'arcade tient bien la route. Les amateurs de shooting games tourbillonnants mitrailleront et pulvériseront avec délectation les pas francs du collier qui trafiquent dans la guérilla.

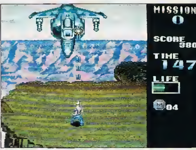


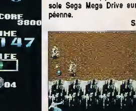
Le jeu se présente selon une 3-D plongeante à scrolling multidirectionnel. Des options (qu'est-ce qu'on ferait sans elles, bordel de Dieu !) fournissent armes meurtrières (merci La Palice) - cumulables par ailleurs - et de nouvelles assistances techniques à la puissance toujours grandissante. Toutes sortes de véhicules vous barreront la route ou tout du moins essaieront de le faire, mais avec un tel arsenal à votre disposition, chars, transports de troupe, jeeps, hélicoptères et avions ne tiendront pas longtemps la route.

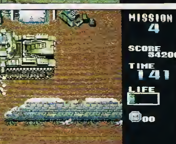
Dans sa catégorie, *Mercs* mérite un 18/20. Rassurez-vous, encore deux petits mois et vous pourrez vous éclater dans les grandes largeurs.

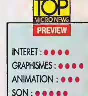
Cartouche Sega (disponible début novembre) pour la console Sega Mega Drive européenne.

S.A.









INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●●







GOEMON FIGHT



Tous les voleurs de grand chemin ont au fond de leur besoce un noble cœur. Ah, les brigands bien-aimés...

Raah ! Le pied... the big foot. Le panard... Enfin, depuis le temps que nous l'attendions, celui-là. Faut dire que nous n'avons pas arrêté de vous en rebattre les oreilles dans Samouraï Micro. Mais la passion ne se mesure pas...

A l'arrivée de *Goemon Fight* , un raz de marée extatique déferla sur la rédaction, qui se retrouva en contemplation quasi perpétuelle devant ce jeu sublime bourré d'innovations à faire pâlir sans mal *Super Mario World* et *Sonic* réunis. Une comparaison serait d'ailleurs une atteinte à son honneur ludique... De toute façon Konami demeure notre chouchou et ce serait délirer de penser que d'autres éditeurs (hormis Capcom) puissent faire mieux. Bref, *Goemon Fight*, c'est génial, dément, "bouleversifiant" etc.

Mais revenons à nos moutons... Le personnage de Goemon, connu sur d'autres machines (comme le MSX2 et la Nes) sous le nom de *Samourai* se présente avant tout comme un personnage mythique propre au folklore japonais. Pour être plus précis, il s'agit en réalité d'un voleur qui sévissait à l'époque d'Edo (appellation de l'ancien Tokyo) et qui fut exécuté pour avoir écrit des poèmes d'une grande sensibilité mais d'un caractère subversif certain.

C'est donc pour fêter le cinquième anniversaire du gentil chapardeur et de ses bons et loyaux services que Konami nous offre *Goemon Fight*.

Imaginez deux vaillants et joyeux drilles unis comme les doigts d'une seule main (difficile de faire plus serré), particulièrements doués pour le vol, et qui se voient embauchés par un père en détresse dont on a kidnappé la fille, bâton de sa vieillesse à venir...

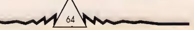


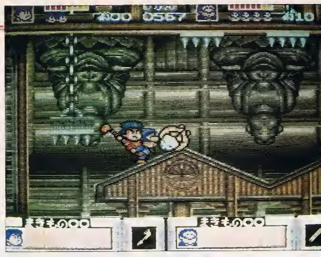
Dans la peau agréablement citronnée de Goemon et d'Ebisumaru, le joueur (ou les - possibilité de jouer à deux simultanément) va devoir affronter une infinité de personnages typiques ainsi qu'une multitude d'esprits et de démons (chouette !). Principalement fondé sur l'aventure/arcade, le jeu se divise en deux parties, comprenant chacune une phase de recherche d'indices, d'objets et de monnaie dans une foultitude d'endroits et de magasins, et une phase cent pour cent arcade où la réflexion ne se révèlera pas d'une grande utilité - remarquez, dans ces moments-là, on n'a pas vraiment la possibilité de se creuser le ciboulot... Hein Momo !?

Le joueur aborde son parcours plus nu qu'une marguerite après le passage d'un couple d'amants et ne dispose en fait d'armement que d'une pipe avec laquelle il peut taper sur les passants (pêcheurs, samouraïs, soldats, geishas, fantômes, feux follets etc.). Lorsque









Goemon dépouille un quidam, il obtient (selon les aléas générés par la console) de l'argent - indispensable au suivi du jeu -, des parchemins procurant des pouvoirs magiques ou des statuettes à figure de chat, qui permettent d'augmenter la puissance de votre arme principale. En outre, vous pouvez, en entrant dans certaines échoppes, acheter des bombes très efficaces pour l'élimination des boss de fin de niveaux. Et aussi vous procurer de la nourriture pour recharger votre niveau d'énergie, faire l'emplette de chaussures qui vous feront bondir plus haut et aller plus vite (attention, cette option ne figure pas dans les phases d'arcade), et d'une flopée d'objets (armures, casques, boulettes de riz, vies etc.).

Mais le plus surprenant, ou tout du moins le plus intéressant, consiste à rentrer dans certaines maisons dans lesquelles vous aurez tout loisir de jouer et de lancer des paris lucratifs (argent, pouvoirs magiques, énergie) dans différentes épreuves - courses de chevaux, balades dans des labyrinthes en 3-D, quiz contre d'autres joueurs, nuits dans des hôtels etc.

Autre point complètement dément dans ce superbe soft, les musiques à la simplicité enchanteresse. Rien à voir avec les traditionnels morceaux au rythme fou des jeux qui nous tombent d'ordinaire dans les mains. Cette fois c'est du classique, bien de chez eux - elles sont tout bonnement géniales et pas une des mélodies ne vous causera la moindre déception.

Côté graphique, le plus impressionnant se situe sans nul doute dans le travail des couleurs - qui vous donne la sensation d'en avoir une infinité de disponibles ! De la même façon, Konami, fidèle à sa réputation de méticulosité, a mis le paquet sur le nombre de plans utilisés (trois au total) pour réussir un effet de profondeur adéquat, quel que soit l'endroit du jeu où l'on se trouve...

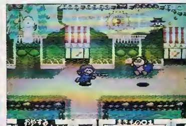
Un petit regret : quelques ralentissements interviennent dans la partie qui déroule en 3-D plongeante, mais c'est vraiment le seul. Que dire des boss, sinon qu'ils ont des gueules pas possibles et font dans le monstrueux de compétition avec succès - il est rare de les voir plus petits que la moitié de l'écran !

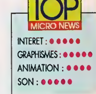
Vous allez nager en pleine fantasmagorie et au cœur d'effets spéciaux d'une redoutable efficacité (comme la rotation des stages ou les transparences)... Ne passez pas à côté de *Goemon Fight* : vous risquez d'attirer la colère des dieux de la montagne !

Cartouche Konami (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél.: 45.49.19.39) pour la console Nintendo Super Famicom. **S.A.**











CHOPLIFTER 2

Je me rappelle que lorsque *Choplifter* était sorti en salle d'arcade, tous les passionnés de jeux vidéo se ruaient dessus. Depuis, les programmeurs nippons n'ont cessé d'adapter ce titre sur toutes les machines existant sur le marché. Aujourd'hui il arrive enfin sur Game Boy dans son second épisode.

Choplifter 2 reprend le même style de décor que précédemment... Ne vous attendez donc pas à voir de nouveaux champs de bataille ou d'autres angles, la vision de profil reste inchangée...

Aux commandes de votre hélicoptère de combat, il va falloir que vous assuriez un max (vas-y Momo, le totor du rotor !) car beaucoup de prisonniers comptent sur vous. Votre mission (comme vous l'avez deviné) consiste à libérer des otages détenus dans d'immenses forteresses puissamment défendues. Toute l'action se déroule selon un formidable scrolling multidirectionnel à travers 15 espaces différents (plaines, grottes, mer etc.) parsemés de canons et d'hélicoptères ennemis qui vous mitraillent de partout. Mais contrairement à ce qui se passe dans les jeux de tir traditionnel, vous n'aurez pas à vous casser la tête (c'est Momo qui va être content) pour passer au niveau supérieur car il n'y a pas de gardien en fin de tableau ..

La principale nouveauté : au fur et à mesure de la progression vous pourrez récupérer des armes (bombes, missiles, champ de force et invisibilité) - garantes du succès de votre entreprise. A noter que lorsque le Game Over apparaît, l'option "continue" vous permet de reprendre le jeu à l'endroit où vous venez d'échouer (on l'aurait pas deviné ..).

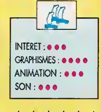
Bien réalisé, *Choplifter 2* mérite d'intégrer votre logithèque pour deux raisons : d'une part, le graphisme



les bandes sonores - parfaitement soignés - et d'autre part son degré de difficulté, qui lui assure une bonne longévité.

Cartouche Victor Musical Industries (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console portable Game Boy. L.S.





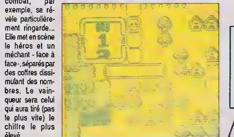
INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●



JINSEY GAME DENSETSU

J'attendais cet instant depuis un sacré bout de temps : tester un jeu qui ne vaut pas un clou... Cette cartouche est une véritable catastrophe ! Ne parlons pas du scénario, tous les textes causent japonais. Voilà un jeu d'aventure (si on veut) dans lequel vous dirigez une espèce de petit aventurier dont l'ambition suprême est d'arriver au palais du roi en ayant amassé le plus d'argent possible sur son chemin... La partie se déroule suivant un plan qui rappelle *Y-S* mais c'est là la seule ressemblance car on a plutôt l'impression, avec *Jinsey*, de participer à un jeu de l'oie. En effet, vous n'êtes absolument pas libre de vos déplacements. Le programme coordonne tous vos mouvements au moyen d'une sorte de roulette graduée de 1 à 10 - servant de dé. A chaque fois que vous tombez dans une case, trois situations s'offrent à vous : soit vous gagnez de l'or comme par enchantement, soit vous rencontrez de mystérieux personnages qui ne penseront qu'à dérober tout ce que vous avez engrangé, soit enfin vous devez livrer combat à de terribles adversaires (chevaliers, monstres, voleurs) tous aussi impitoyables les uns que les autres !

La phase de combat, par exemple, se révèle particulièrement ringarde... Elle met en scène le héros et un méchant - face à face -, séparés par des coffres dissimulant des nombres. Le vainqueur sera celui qui aura tiré (pas le plus vite) le chiffre le plus élevé...



C'est dire le peu d'intérêt de tout cela !

Comme en plus les graphismes feraient peur à un zombi qui vient de regarder sa tronche destroy dans un miroir et que la bande sonore ne saurait convaincre qu'un Jean-Pierre François, je vous dis pas la daube... Et ça se joue à quatre... Au secours !

Cartouche Tekara pour la console portable Game Boy. L.S.

INTERET : ●
GRAPHISMES : ●
ANIMATION : ●
SON : ●



TRICKY

Sont mignons, les petits couples d'animaux dans les labyrinthes publics !



Dans *Tricky* (ou la belle vie), vous incarnez plusieurs petits personnages au choix (robot, elfe, samouraï, petite collégienne dont le corps embaume la verveine sauvage) - sortis directement de séries d'animation à la japonaise.

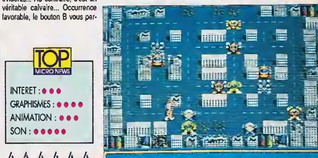
Quand vous adopterez la peau de l'un ou l'autre des héros, le décor correspondra à l'époque et au lieu qui situent le mieux votre bonhomme. L'elfe, ainsi, évoluera dans un milieu sylvestre ; le robot genre *Biomanau* beau milieu de gratte-ciel genre métropole nippone etc.

Une sorte de labyrinthe, envahi çà et là de bestioles inoffensives, va apparaître sur l'écran. Le but du jeu consiste tout simplement à disposer deux animaux identiques côte à côte et de les faire disparaître à grands coups de pied dans le derrière, ou à coups de laser, selon leur nature. Malheureusement, les choses ne sont pas si simples car pour venir à bout de l'affaire, il faudra réellement vous accrocher et faire travailler votre citron (ah, ah !)

La tâche se serait révélée plus facile si les éléments des tableaux avaient été placés à des endroits plus évidents... Au contraire, c'est un véritable calvaire... Occurrence favorable, le bouton B vous permettra de revenir sur vos pas en cas d'erreur involontaire dans le déplacement des objets. *Tricky* propose également dans le menu d'introduction la possibilité de reprendre une partie prématurément interrompue grâce à des masses de pots, euh... des mots de passe, quoi !

D'un graphisme très sympa, les dessins animés du début en surprendront plus d'un. Le niveau sonore se révèle digne de ce qui se fait de meilleur sur Nec. Voilà un bon jeu de recherche qui ne rebutera que les congénères de Momo. .

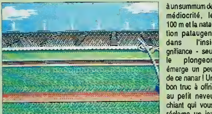
Cartouche LG.S. pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx. **L.S.**



SUMMER GAMES

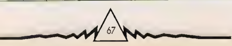
"Qui a branché le MSX1 à la place de la Sega 8 bits ? C'est toi Momo ?" Hélas, cruelle vérité, le jeu qui dégueulait de toutes ses couleurs devant moi déroulait bien sur la console Sega...

Summer Games regroupe 5 épreuves (100 m, perche, gymnastique, plongeon et 100 m nage libre). C'est bien simple, aucune des cinq disciplines n'est agréable à jouer. La perche et la gymnastique atteignent à un summum de médiocrité, le 100 m et la natation pataugent dans l'insignifiance - seul le plongeon émerge un peu de ce nanar ! Un bon truc à offrir au petit neveu chiant qui vous réclame un jeu chaque mois.



Cartouche Epyx pour la console Sega Master System. **Franck M.**

INTERET : ●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●
SON : ●



SPLASH LAKE



Rien qu'anar, pour faire la queue avec des dalles et hisser le drapeau nair sur la marmite !

Un petit summum - je vous le dis (comme disait mon pote Zagnoni) ! Voici sans nul doute le meilleur jeu d'arcade/réflexion du moment. Après nous avoir sublimement fait péter la tronche dans l'hilarité la plus totale avec *Bomber Man*, après nous avoir gonflé à bloc au cœur des bulles de *Pomping World*... on nous sort *Splash Lake* ! Vous allez mourir d'une overdose d'onomatopées, c'est Gainsbarre et Bardot qui vous le disent (vous connaissez la chanson).

Mais passons, aujourd'hui c'est la danse des canards... euh, c'est la mode des traquenards... euh... des ansérídés, enfin des volailles qui sont si bonnes marinées dans le calva et accompagnées de navets confits dans le cidre cotentinois...

Mes petits canards en sucra, ne tortillez pas désespérément du croupion, tout est très simple (on peut pas faire plus simple - je vous l'assure !). Dans la plume d'un ou deux de ces volatiles, on doit, en accomplissant un parcours de dalles reliées les unes aux autres par le plus pur des Thierry Hazard (mon œil !), faire tomber à l'eau tous les annemis, toutes les sales bestioles qui chercheront en vain à vous liquider en moins de temps qu'il n'en faut à Momo pour siffler une bouteille de whiskey achetée chez Ed.

Jusque-là rien de bien compliqué me direz-vous... Mais il faut quand même savoir que ces chères petites dalles ne doivent pas être brisées n'importe comment et n'importe quand. Il faut les détruire au moment précis où les ennemis dansent dessus pour vous narguer. Frappez deux dalles en même temps et veillez bien à ce qu'elles se trouvent entre deux autres de soutènement (ces dernières ne se détruisent jamais et tombent encore moins à l'eau...). Oulala, késako ? Mahousse duraille !

Pas du tout, il suffit de bien calculer son coup et d'agir en synchronisation avec ses adversaires - et le tour est joué ! Comme tout cela se passe sur CD, les musiques contribuent pour beaucoup à l'atmosphère du jeu - on dirait d'ailleurs des illustrations sonores de gags ! De plus ça permet aussi d'accéder à pas moins de cent stages aussi délirants les uns que les autres (tout en restant très évolutifs) et de sauvegarder, par l'intermédiaire de l'interface *Unit* les scores les plus élevés (ça peut aller jusqu'à 1 milliard - à une unité près).

Il y a également possibilité, pour les fins spécialistes de la chose, de configurer avec pas moins de douze options (couleur de fond, type de dalle, type de pont, un ou deux joueurs etc.), afin d'augmenter la complexité du jeu. Sans compter qu'il se révèle possible de jouer à deux l'un contre l'autre ! Et tous les dix stages, les adversaires changent ou viennent s'additionner, ce qui accroît la difficulté de leurs propres déplacements. En prime, un boss se fera un plaisir de semer la zizanie parmi vos itinéraires à venir...

Un bon conseil : évitez de paniquer et surtout effectuez des mouvements simples et de faible amplitude. Cela vous permet de souffler et de mieux anticiper les trajectoires des bestioles qui vous sont opposées.

Voilà à mon avis un vrai petit bijou - à enfermer dans un coffre de peur qu'on ne vous le tire. D'ailleurs, dément et hypersimple, *Splash Lake* m'a permis de faire un malheur auprès des mineuras - pardon, des minettes ! - sur la Côte. A ne pas manquer sous peine d'un de ces "splash !" à claquer du bec...

CD Nec Avenue (disponible par corraspondanca chez I.D.E.; tél. : 49.39.05.72) pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx. **S.A.**

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●●



SD GREAT DOGGEBALL

TOP MICRO NEWS
INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●

Après un petit raté (*SD Great Battle*), Banpresto contre-attaque avec un jeu qui ne mange pas de pain - et pourtant très, très efficace.

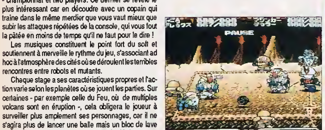
Voilà SD *Great Doggeball*, quasiment un jeu de balle au prisonnier, dont le principe - connu de tous - n'a guère été modifié... Petite innovation, on se met dans le bain fissa, fissa ! Le mode aventure permet au joueur d'aller affronter avec son équipe une horde de sagouins grotesques à souhait, et dont les réflexes prennent le pas sur la rudimentaire intelligence que Jéhovah, un jour de cuite, leur a miséricordieusement abandonnée. .

Un menu donne accès aux modes aventure donc - championnat et two players. Ce dernier se révèle le plus intéressant car en découdre avec un copain qui traîne dans le même merdier que vous vaut mieux que subir les attaques répétées de la console, qui vous fout la pâtée en moins de temps qu'il ne faut pour le dire !

Les musiques constituent le point fort du soft et soutiennent à merveille le rythme du jeu, s'associant ad hoc à l'atmosphère des cités où se déroulent les terribles rencontres entre robots et mutants.

Chaque stage a ses caractéristiques propres et l'action varie selon les planètes où se jouent les parties. Sur certaines - par exemple celle du Feu, où de multiples volcans sont en éruption -, cela obligera le joueur à surveiller plus amplement ses personnages, car il ne s'agira plus de lancer une balle mais un bloc de lave solidifiée, histoire de faire davantage de dégâts.

Niais, la balle au prix ? So... Attendez donc de voir un peu !







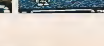
Il faut donc tenir compte de ces impondérables (si j'ose dire) si l'on ne veut pas se voir éliminé illico presto... On change de personnage et on fait appel aux superpouvoirs d'un des membres de l'équipe, en exerçant une simple pression sur un des boutons du joypad. Selon le le gnome (ça n'est pas pour rien que le titre commence par *Super Deform*), on verra partir des éclairs, des boules de feu, ou carrément intervenir des armes (missiles ou laser). Le carnage en moins de temps qu'il n'en fallait aux orgues de Staline pour raser polish le crâne des Fridolins !

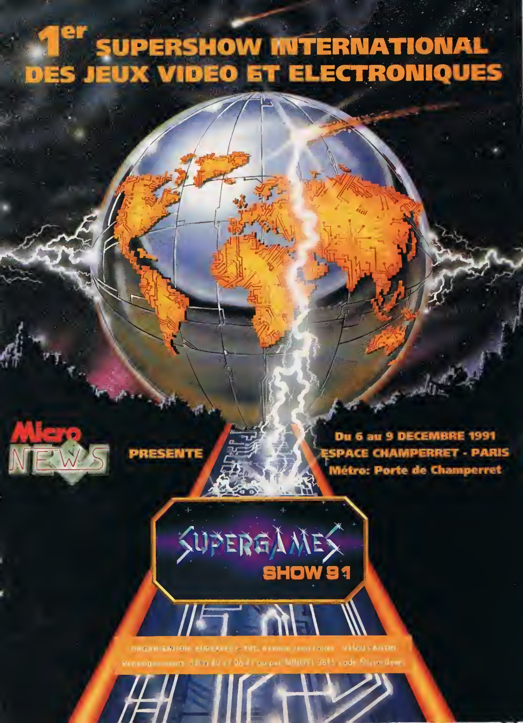
Les principaux personnages parodiés sortent tout droit de l'aristocratie consoliste... Normal - puisque Bandai a donné son accord ! Alors attendez-vous à retrouver Gundam, Goldorak, Patlabor et toute la smalah des super-robots qui furent les idoles de notre enfance et bercèrent notre soif de dépaysement...

Cartouche Banpresto (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. :49.39.05.72) pour le console Super Famicom.

S.A.






1er SUPERSHOW INTERNATIONAL
DES JEUX VIDEO ET ELECTRONIQUES
Micro NEWS
PRESENTE
Du 6 au 9 DECEMBRE 1991
ESPACE CHAMPERRET - PARIS
Métro: Porte de Champerret
SUPERGAMES
SHOW 91

SOLSTICE

Parmi les jeux qui bercèrent ma tendre enfance, *Alien 8* fut incontestablement celui qui fit acquérir à la 3-D isométrique ses lettres de noblesse. L'agrément dispensé par l'effet de profondeur, au service d'une énigme en béton riche d'une multitude de difficultés, se retrouve avec bonheur dans l'aventure qui nous occupe aujourd'hui.
Ivre de puissance, cet enfoiré de Mordius, qui tous les ans sacrifie une jeune vierge (créature rarissime, même à cette époque) aux forces obscures, s'en est pris cette fois à la princesse Eleanor d'Arcadie (un royaume avoisinant des plus paisibles). La pauvrette, qui se morfond dans une oubliette de l'immense forteresse de ... Kästleröck, risque de passer incessamment à la casserole, à moins que Shadax, gentil sorcier malin et courageux, ne tente de la délivrer en récupérant au passage les six morceaux d'un sceptre magique au pouvoir manifeste. Le charme qui protège ces babioles risquant d'être rompu aux alentours du solstice d'hiver - voilà pour le titre -, c'est pas le moment de se tirlipoter la bistouquette en feuilletant *Le Pélerin.*

Notre fameux sorcier - qui a de la bouteille - dispose au départ de quatre fioles lui conférant autant de sorts et une carte, magique au point de mentionner les sorties des lieux qu'il visite. Des clés ouvrant des salles secrètes sont à découvrir, ainsi que des bottes de saut facilitant le franchissement des obstacles. Des vies supplémentaires sous forme de chapeaux sont à glaner, ainsi que des explosifs forçant les passages retors.

Enfin, certaines salles autorisent la téléportation et des pièces de monnaie évitent, en cas de malheur, le consternant retour à la case départ. L'exploration de l'édifice dans d'agréables décors archipiégés, réclame l'emploi à discrétion de blocs mobiles ou non et d'éléments de toutes sortes, le plus souvent sous l'œil torve d'une épouvantable ménagerie - araignées, crânes, trolls etc. Forcé de concevoir les combines les plus inouïes pour affronter d'inextricables situations, le joueur appréhende ici toute la puissance de son vaste intellect. Mais nous sommes tous des génies !

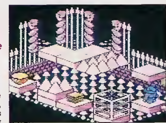
Cartouche Nintendo pour la console Nintendo NES. **J.-C.P.**

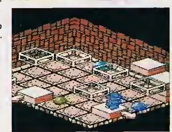
Prière de retrouver les morceaux du Sceptre de Demnos avant la date de péremption !

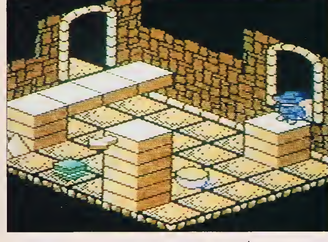


INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●





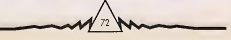




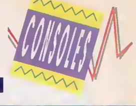
A BOY AND HIS BLOB

Dans l'art que nous pratiquons, se méfier des apparences constitue une vertu première... L'histoire du gentil Blob, mécontent de l'ordinaire vraiment trop frugal dispensé à son peuple par





SUPER SPIKE V'BALL



Pépés bedonnants, albinos des plages et autres rouquins allergiques au soleil - avec ce jeu votre vengeance sera terrible...

Quand la rentrée sera un fait accompli, cette cartouche ensoleillée ravivera en vous bien des souvenirs de vacances.

Le beach volley - un sport très spectaculaire qui se pratique à quatre (deux contre deux) - reprend les règles essentielles du volley classique. Seulement voilà, le terrain se trouve sur une plage de sable chaud, encerclé par de jeunes gens prêts à s'enflammer à chaque smash ou à chaque contre. La concentration se révèle presque impossible au vu de toute cette foule déchaînée.



Quatre équipes de deux joueurs piaffent d'impatience - à votre disposition et dotées de tout ce qu'il faut en matière de gros biceps, triceps, quadriceps etc. Des intellos, des universitaires, quoi ! Un conseil : avant d'affronter les équipes les plus réputées du continent nord-américain, entraînez-vous dare-dare à effectuer des services smashés, quéquettes et autres astuces du genre... Les trapèzes bronzés d'en face, eux, ne vous feront aucun cadeau, mais alors aucun - alors jouez le plomb !

Et ne vous découragez surtout pas si, au début, les parties ne s'éternisent pas ; avec de l'entraînement et de la concentration on arrive à tout... La preuve, le seul fait de me défoncer dans un fauteuil m'a fait perdre 5 kg.

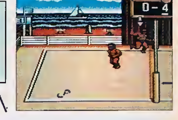
Vivement l'été prochain : je serai fin prêt!

Cartouche Nintendo pour la console Nintendo.

Franck M.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●



---

le vilain empereur de Blobolonia, semble au premier abord peu enthousiasmante. D'autant que sous d'autres cieux encartouchés, il est arrivé à cette machine de vivre graphiquement des jours meilleurs.

Pourtant, quelques minutes de jeu suffisent à emporter l'adhésion. "Où çà ? me demande Sylvain... Par ici, je vais t'expliquer." Un garçonnet siffleur affublé d'un sac à dos gorgé de boules de gomme, décide de prêter main forte à son copain Blob, chez qui le don de métamorphose est singulièrement lié à une incroyable gourmandise. Selon le parfum des friandises dont il se régale (réglisse, cola, cannelle, vanille, limonade, mandarine ...) - le voilà tour à tour échelle, bulle, chalumeau, parapluie, fusée, trampoline etc. Autant d'ustensiles appréciables à l'emploi.

Dès lors on pige la stratégie : choisir l'objet adéquat selon les circonstances. Par exemple, le trou autorise l'accès à un sous-sol à priori inaccessible, le parapluie sert à la fois de parachute et de protection contre les éboulis ; à l'air libre, la fusée permet d'accéder à un autre monde. Mais... restons discret. Bien sûr, trésors et diamants sont à découvrir afin de constituer un pactole nécessaire à l'achat de toutes ces gâteries (en nombre limité). Sans parler des vitamines, bonbons et sacs de boules "nouvelle saveur" que dame Providence a su répartir intelligemment. La variété de deux univers différents avec des tas d'embûches qui font réfléchir, des monstres qui font peur, de l'humour qui fait sourire (tout cela pour une planète à sauver de l'indigence gustative) vous donneront l'appétit nécessaire. Miam !...

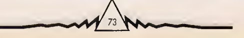
Cartouche Nintendo pour la console Nintendo NES.

J.-C.P.



INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●





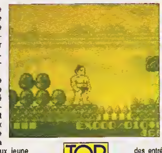


SUMO FIGHTER

Faites trembler le sol de votre appartement pour vous débarrasser des locataires du dessous !



Voilà une incontestable réussite... Ce jeu de plate-forme comporte plusieurs choses terriblement originales, qui par complémentarité donnent... eh oui, un jeu à essayer ab-so-lu-ment !
Nous sommes à l'époque des samouraïs et l'infâme shogun de Kyoto a enlevé une jeune femme des environs. Malheureusement pour lui, cette pouliche aux yeux bridés était la fiancée du meilleur sumotori de la province... Le courageux jeune homme s'en va donc batailler contre les odieux sbires du seigneur libidineux, qui aiment d'ailleurs à trainasser sur les routes qui mènent à la citadelle.



Les techniques de combat relèvent d'une extrême simplicité - elles sont purement Sumo... Frappez donc main à plat sur les ennemis ou les obstacles éventuels ! Bien évidemment - afin d'éviter une certaine lassitude - d'autres prises et attitudes figurent à votre arsenal. Vous pouvez par exemple accélérer les mouvements de votre sumotori et au moyen d'une légère pression sur le bouton B, lui faire baisser la tête - ce qui permet de rentrer dans le lard de tout ce qui bouge.

Si vous appuyez sur le bouton A, vous vous retrouverez éjecté au-delà des nuages et accéderez parfois à des stages de bonus (on y pénètre par des entrées qui ressemblent à des portes de temple) où il faudra livrer trois combats différents : bras de fer, sumo ou un jeu dans lequel on s'efforce coincer le pouce de l'adversaire avec le sien propre... Si vous gagnez, vous aurez droit à une réévaluation de votre potentiel d'expérience.

Tenez, en passant, une autre prise se révélera fort utile au troisième stage : le salut impitoyable du sumo. Il s'agit en fait d'une frappe puissante du plat du pied sur le sol - qui tremblera comme pas deux avec tout ce qui se trouve dessus. D'autres restent à découvrir, en combinant boutons de tir et directions (à vous de jouer !).

Important : le niveau d'expérience. . Il sera, au bout d'un certain niveau, possible d'augmenter d'un level une caractéristique de votre choix : niveau de vie, niveau de frappe de la main ou du pied. A noter aussi que chaque stage comporte trois parties distinctes et se termine par un duel au sommet avec un des généraux du shogun. Et la musique - traditionnelle et lancinante - vous accompagnera de manière enchanteresse tout au long du parcours.

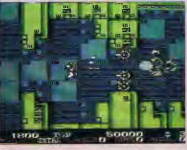
Après *Castlevania* de Konami et bien d'autres, *Sumo Fighter* laissera des traces certaines dans la fabuleuse histoire des consoles..

Cartouche l'Max (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour le console portable Game Boy. Z.Big

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●

BURAI FIGHTER

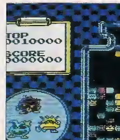


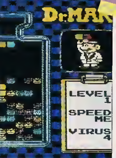
Ça faisait un sacré bout de temps qu'on n'avait pas vu un bon shoot'em up sur la Nes. Le dernier en date - *Life Force* - nous avait positivement plu et donc...
Burai Fighter n'est hélas qu'un pâle remix de tout ce qui a déjà été fait sur micro, consoles et bornes d'arcade. Même son scénario éculé n'a finalement rien d'autre que le goût amer des soirs de déconfiture. Mais ça fait encore recette dans le cerveau gourmand des éternels enfants que nous abritons...

Dans les tréfonds d'une galaxie voisine de la nôtre, une race de costauds de l'encéphale - en pleine effervescence - ne cesse d'étendre son hégémonie. Tant et si bien que leur rêve d'expansion commence à devenir une redoutable réalité. Ils ont créé sept bases ou plus exactement sept superusines capables de produire des milliers de robots-mutants (pour reprendre les ter-

DR MARIO

Au royaume de l'infiniment petit, il faut jouer le Mario...





TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

Nous le connaissions tous pour ses exploits de maçon et de démolisseur de gorilles... Mais après bien des péripéties bercées d'une petite dose de nostalgie, voilà que notre bon et sympathique Mario s'affuble d'une blouse blanche, non plus pour lutter contre l'infâme Koopa mais bien contre des germes délinquants et microbiens issus d'une hasardeuse manipulation d'éprouvettes - qui a provoqué le développement d'un virsu... euh... d'un virus dont il va falloir stopper la prolifération.

Jusque-là pas de problème, mais quand on sait que ces pourrisseurs de sang bleu se permettent de jouer à cache-cache dans un bocal, on commence à voir d'où siffle l'infection généralisée.

Mais là où se propage Mario, les problèmes rendent l'arme à gauche. Car il détient la solution - et quelle solution : il va enfin pouvoir tester l'efficacité de son vaccin.

Ah ! j'en vois là-bas qui commencent à baver like hungry sharkeys (mauvais signe tout ça), mais contrairement à ce que vous espériez, il ne s'agit pas de jouer les acrobates du trampoline ou d'éclater en virtuose aérien la tronche à des tortues ineptes selon un scrolling horizontal à la *Mario Bros*, mais tout simplement d'aligner de salutaires pastilles sur la face tremblante de ces crétins.

Mais attention, ces sales bestioles ont du répondant et il faudra au moins quatre gélules (dans l'alignement) pour venir à bout de cette saloperie galopante. Voilà une synthèse pour le moins étrange de *Tetris* et de *Columns* mais prégnante ô combien ! Malgré un principe similaire et des contraintes itou : il ne sera pas rare de voir l'écran atteindre un certain niveau de saturation. Seuls votre calme et votre ingéniosité endigueront le flot de ces bébêtes.

Petit détail : contrairement à la version Game Boy testée dans le n°47 de Micro News, il existe une option accessible par le menu qui permet de jouer à deux simultanément (on peut aussi régler le niveau de difficulté - bigre - et sélectionner la mélodie sur laquelle on va jouer etc.). Bref, une fois l'analyse effectuée on retombe bien sur un clone disposant de toutes les qualités qui ont déclenché le ravissement des fous de *Tetris*.

Que rêver de mieux ?

Cartouche Nintendo pour la console Nintendo Nes. Existe aussi pour la console portable Game Boy.

S.A.

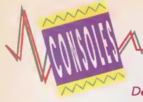
INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●

mes de la notice) spécialisés dans le massacre et la conquête de mondes ne leur appartenant pas (on s'en serait douté...). Quelle galère ! Seuls votre courage (si vous en avez...) et vos invincibles techniques de combat viendront à bout de ces malséants galactiques. Et qu'on leur défonce la tronche à coups de fusil-laser et de firebomb - sans compter d'autres options plus meurtrières encore ! Mais ce qui aurait pu être presque parfait se retrouve finalement gâché par un manque de soin évident du point de vue musical, et dans la gestion des vagues d'assaut, trop répétitives dans leurs déplacements.

Cependant un effort certain a été apporté aux scrollings horizontaux, d'une fluidité à toute épreuve. Et signalons que si les graphismes et les couleurs bavent, cela provient d'une mauvaise adaptation à notre standard. Mais revenons-en au jeu proprement dit : le joueur peut sélectionner son personnage parmi trois types, et améliorer l'armement de celui-ci en fonction des options ramassées au cours du stage. Chacun d'entre eux se déroule selon un scrolling horizontal (latéral) - sauf le 3 et le 6, en vue plongeante. Enfin, chaque partie peut être sauvegardée à l'aide d'un password, ce qui épargne d'avoir à refaire tel ou tel niveau bien souvent difficile. Mais rassurez-vous, voilà un vrai jeu de tir, avec tout ce qu'il faut pour sulfater...

Cartouche Nintendo pour le console Nintendo Nes.

S.A.



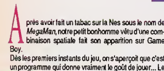
VIDEOS EURO I.D.E. LOISIRS

ROCKMAN

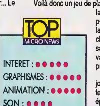
De plate-forme en plate-forme, chante le haricot sauteur.



Après avoir fait un tabac sur la Nes sous le nom de *MegaMan*, notre petit bonhomme vêtu d'une combinaison spatiale fait son apparition sur Game Boy.
Dès les premiers instants du jeu, on s'aperçoit que c'est un programme qui donne vraiment le goût de jouer... Le maniement du personnage se révèle très souple et la variété des actions rendrait jaloux un polyglotte frégolien en train de faire l'homme-orchestre. On ne pige rien au scénario - soit dit en passant- mais qu'importe, si la jouabilité se trouve au rendez-vous !



Voilà donc un jeu de plate-forme très excitant, dans la tradition nippone la plus pure. Avant de se lancer dans la bagarre, notre superman choisit un des quatre adversaires proposés ; il devra le vaincre - bien entendu - pour progresser dans sa mission.



La tâche ne sera pas toujours facile. Une habileté d'enfer et des réflexes à toute épreuve s'imposeront au cœur du monde de Feu et sur les plates-formes infernales. Il faudra rester vigilant car le moindre faux pas pourrait vous transformer en bidoche dûment rôtie ! Heureusement que certains monstres, en quittant cette vallée de larmes (rassurez-vous, il n'y en a pas assez pour éteindre les flammes), laissent apparaître des options.. Le nabot bien-aimé, en y recourant, se régénérera, gagnera une vie supplémentaire ou refera le plein de munitions.

A la fin de chaque étape, un boss l'attendra de pied ferme. Si MegaMan arrive à terrasser son terrible adversaire, il récupérera l'arme de ce dernier (en plus de la sienne) - utile pour la suite ! A noter : un code - ils sont très à la mode ces temps-ci - délivré après chaque combat victorieux vous permettra d'accéder directement

---

HAZARDOUS AREA SÉLECTION

SENGOKU

Il y a bien longtemps, un méchant seigneur (féodal) japonais décida de conquérir le monde par la force et en fut empêché grâce à l'intervention de deux jeunes et courageux samouraïs. Vexé, le bonhomme jura avant de passer l'arme à gauche qu'il reviendrait se venger 400 ans plus tard...

Le jour J est enfin arrivé, et les deux héros (two players in the same time) vont devoir combattre les sbires de ce sinistre personnage à travers deux époques différentes. Suivant les règles classiques du beat'em up, vous allez donc parcourir les six niveaux du jeu en affrontant une horde de vilains payés pour se faire massacrer, ainsi que les éternels adversaires de fin de niveau, toujours plus coriaces que leurs petits copains apéritifs.

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●

Pas de gamberge, vous pourrez récolter sur les cadavres de vos ennemis quelques pilules de bonus, et de bons génies apparaissent de temps en temps afin de fournir des armes, des armures ou des pouvoirs magiques supplémentaires. Les combats comportent bien sûr de fulgurants coups de karaté (comme désarmer un adversaire en lui faisant lâcher son épée), mais aussi des moulinets de sabre ou le déclenchement de missiles magiques.

Les décors, très réussis, effectuent un mouvement pendulaire entre l'époque moderne et l'époque féodale... Le passage de l'une à l'autre, par l'intermédiaire de brèves séquences de voyage dans le Temps (une sorte d'aspiration du personnage vers le haut ou vers le bas), se révèle d'ailleurs du tonnerre de Brest.

Les alentours du temps "présent", bercés d'une musique rock, offrent le spectacle de l'habituelle ville futuriste en ruines (rues jonchées d'ordures, métro éventré, magasins saccagés, entrepôts habités par d'improbables mutants etc.) tandis que l'ère féodale déroule son habituel cortège de temples et de paysages brumeux,

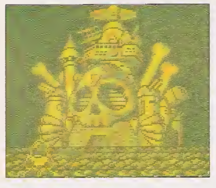


aux sons d'une musique traditionnelle superbe (des chants barbares particulièrement angoissants !).

Vos ennemis sont pour une fois originaux et bien dessinés... Vous croiserez entre autres un samouraï fonçant à bord d'un char tiré par un horrible chien jaune, un démon lanceur d'éventails dont la tête continue à attaquer une fois qu'elle se trouve séparée du corps, des statues qui prennent soudainement vie, une jolie jeune femme qui se transforme en une créature hideuse (intermédiaire entre le lion et le lézard - beurk !), des tortues géantes - sans doute les lointaines ancêtres de nos insupportables *Tortues Ninjas* -, et enfin des gonzesses qui poussent des cris déchirants quand vous les achevez à coups de sabre (si c'est pas malheureux,



WORLD



combat victorieux vous permettra d'accéder directement au niveau désiré.

Doté de décors très soignés, dignes de ce qui se fait de mieux sur Game Boy, et d'une animation dansante, *RockMan World* vous fera mousser la pastille...

Cartouche Capcom (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour le console portable Game Boy.

L.S.

---

tous ces gros nichons nippons gâchés !).

On retiendra également une très belle séquence de combat qui caracole sur le dos de chevaux lancés au galop, et la vision d'un temple maléfique bâti sur un rocher qui flotte dans les airs en tournant sur lui-même - et en 3-D s'il vous plaît !

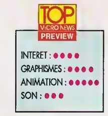


Mais en fait, malgré une bonne réalisation et une certaine originalité, *Sengoku* devient rapidement lassant. Il suffit en effet de tapoter en alternance sur deux boutons pour se débarrasser de la plupart des adversaires, et l'option "continue" (on y a droit 15 fois de suite !) permet de découvrir plus de la moitié du jeu sans faire preuve d'aucune finesse. Voilà un machin qui cantonne le joueur dans le rôle d'une machine à appuyer sur des boutons... Ça n'a pas grand intérêt et devient vite abrutissant... Alors messieurs les programmeurs - par pitié - un peu d'intelligence !

Cartouche SNK pour la console NEO-GEO. F.G.



PANZA KICK BOXING



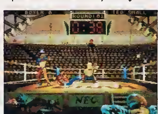
Frank la castagne n'a pas les mains dans les poches. Et que je te clique, et que je te claque !

Vous rappelez-vous la fantastique simulation de kick-boxing qui nous avait été proposée par Loriciel, il y a environ une dizaine de mois, sur le bon vieil Amiga ?

Elle mettait en scène Frank Panza, le champion du monde en titre de cette discipline qui a tout à voir avec la boxe thaïlandaise, sport longtemps fermé aux Occidentaux et que les Hollandais maîtrisèrent les premiers, du fait de leur présence constante, au cours des siècles, dans cette région du globe. Un des sports les plus spectaculaires et les plus dangereux parmi les dérivés des arts martiaux ! Là-bas, des rencontres clandestines sont organisées, où les adversaires, sans gants et sans protections, combattent parfois à mort. Mais en Europe, tout se fait différemment : les matchs se déroulent officiellement et sous la houlette d'une fédération très pointilleuse quant aux règles.

Tout comme dans la version Amiga, le joueur pourra présélectionner un certain nombre de coups en fonction de ses aptitudes et de ses techniques favorites (critères très importants). Les coups de pied se révèlent les plus efficaces du point de vue de l'animation - et question dégâts perpétrés sur la tronche de l'adversaire.

Vous avez le choix entre 44 assauts et disposerez à chacun des combats de 13 coups et d'un éventail de 8 configurations. On peut aussi désigner son champion et l'adversaire qu'il rencontrera.... Et trois modes existent, un premier - d'entraînement - où le joueur augmente sa



force, sa résistance, sa puissance de frappe etc. par l'intermédiaire d'exercices assistés d'appareils ad hoc ; les deux autres modes vous plongeant carrément dans la fournaise du ring.

Tout comme dans les versions micro, les techniques proviennent de digitalisations obtenues en filmant Panza himself dans ses attitudes de prédilection (ce travail aura quand même pris la bagatelle de deux années aux programmeurs de chez Loriciel). Les digits sonores ne vous casseront pas les oreilles, chose plutôt rare sur la console Nec car d'habitude les sociétés qui éditent pour la bête préfèrent de beaucoup miser sur la profusion des décors, estimant que les données de type musical prennent une place considérable en espace mémoire... Bravo encore à Loriciel pour sa deuxième réalisation (après *Skweek*) sur la petite console japonaise !

Carte Telenet/Loriciel (sortie prévue en novembre) pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx. S.A.





FANTASIA

Voici un titre bien controversé... Aussi étonnant que cela puisse paraître, *Fantasia* ne relève pas du génial ni même du carrément dément, malgré un travail effectué sous la houlette de la société Disney et de Sega.
Considéré comme le second volume des aventures de Mickey (sur la console Mega Drive), il a été conçu du début jusqu'à la fin par la société française Infogrames, à la demande expresse de Sega. Cette création n'en est d'ailleurs pas vraiment une, puisque que son scénario s'inspire directement du dessin animé, et a été taillé sur mesure d'après les indications précises fournies par les deux sociétés. Les exigences ont été telles que les programmeurs ont fini par concocter un jeu passablement lassant, ne comportant pas cet aspect sympathique que nous étions en droit d'espérer. Manque total de jouabilité et absence manifeste de but - les amateurs de jeux de plate-forme vont faire la gueule ! Mickey, qui au départ bénéficiait d'environ 80 mouvements, a été délesté d'une vingtaine d'entre elles sur les injonctions de Sega, au revoir la fluidité...



Et les musiques ? La machine n'est pas réputée pour la qualité des mélodies mais il existe pourtant sur Mega Drive de nombreux logiciels aux bandes sonores superbes. Eh bien, *Fantasia* sombre dans une médiocrité de bon aloi, un comble pour une réalisation dépendant un tant soit peu de Disney. Des désaccords à la base ont dû noyer l'entreprise dans une choucroute sacrément saumurée !

Tiré donc du célèbre film d'animation, le jeu relate les fantaisies oniriques du bondissant et volubile souriceau, apprenti sorcier de son état. Mickey doit en outre retrouver les notes de musique d'une partition qu'un malfaisant lui a chouravée pendant qu'il ené crasait... Tout comme dans *Castle of Illusion*, il peut sauter sur ses ennemis pour les détruire, mais lance cette fois des sorts et non des pommes. Pas de boss de fin de niveau dans cette aventure - adaptation oblige !

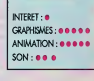
Si l'aspect graphique se révèle sublime et largement supérieur à celui de *Castle*, ce n'est hélas pas





le cas de la jouabilité, je le répète. Sachez tout de même que Sega a juré de pallier ce grave inconvénient... On est décidément plutôt loin du hit tant attendu !

Cartouche Sega/Walt Disney et Infogrames pour la console Sega Mega Drive européenne. S.A.



INTERET : ●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●

ACE OF ACES





Pendant la Seconde Guerre mondiale, les forteresses volantes se sont illustrées dans la destruction des usines d'armement, des dépôts de munitions, des trains militaires et autres objectifs bien précis... Seulement voilà, là-haut dans les nuages, les Messerschmitt 109, Dornier 17Z- (avec ses deux Bramo Falnir 323P), et autres Focke-Wulf 190 tentaient de faire bonne garde tandis que du sol, la Flak s'occupait du reste.

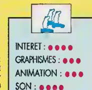
On vous propose quatre missions sans plus tarder : interception des V-1, duel aérien avec des Messerschmitt 109, anéantissement d'un convoi de munitions ennemi, et l'élimination des sous-marins planqués en mer du Nord. Pour mener à bien tout cela, vous disposez d'un Hobson FB-61 armé jusqu'aux dents (bombes, roquettes et alimentation pour les mitrailleuses) et de deux jerricans de kérosène. Heureusement pour vous, il n'existe pas de phase de décollage. Trop périlleux sans doute, au vu du poids !

Plusieurs vues vous sont accessibles : le cockpit et son tableau de bord - très complet -, bâbord et à tribord et la soute à munitions. A bord de votre engin et à 10 000 pieds, vous faites une indigestion de nuages, de ciel uniformément bleu et de nuages encore. Pourtant les décors ne sont pas de Roger Hart... Même en descendant à 1000 pieds (304 m environ), on pédale dans le brouillard le plus complet.

Toujours est-il que vous vous trouvez là - tranquille; à papoter chiffons avec votre copilote quand soudain apparaît un premier Me 109... Au secours ! Car autant votre adversaire se révèle agile, vif et rapide, autant vous vous trainez avec la lenteur immémoriale d'une fourmi processionnaire. Good luck ! Si par hasard vous en descendiez un, ne chantez pas trop tôt votre gloire, un second arrive peu de temps après, puis encore un autre et seulement après, votre cible apparaît... Terminer une mission va relever de la gageure dans *Ace of Aces* - vous y êtes plus souvent la proie que le chasseur ! Un bon soft qui aurait cependant mérité de meilleurs graphismes et une difficulté moindre.

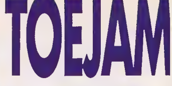
Cartouche Sega pour la console Sega Master System.

Franck M.



INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●



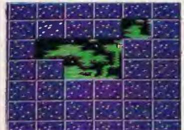


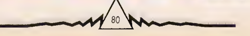
Lo fumette provoque des ravages - même chez les E.T. versicolores !

Imaginez deux zigotos extraterrestres complètement paumés, en train de galérer dans l'Espace - frontière de l'infini - à la recherche de leur planète natale. Jusque là rien d'exceptionnel, mais songez à ce qu'il adviendrait si ce duo de crétins venait à s'écraser sur un monde inconnu. On se fendrait la poire, non ? Manque de bol, c'est ce qui leur arrive... Toejam et Earl, contrairement à l'habitude chez les E.T., arborent un look extracool et des tenues vestimentaires qui semble être parties en courant d'un atelier de confection ultrapsychédélique. On ne voit qu'eux et tout ce qui se trouve autour passe au second plan. Pas facile dans ces conditions de passer inaperçu des autochtones, qui auront vite fait de leur sauter dessus histoire de se payer sur la bête. Mais ils n'ont vraiment peur de rien et partent vaille que vaille à la recherche des éléments de leur vaisseau spatial.

La cartouche jeu comporte une option deux joueurs fort intéressante. Chacun dispose de son écran de contrôle, qui se dissociera en fonction de la position occupée par le couple de hippies intergalactiques. On







& EARL



peut donc explorer les lieux chacun de son côté afin d'y récupérer un morceau de l'épave.

Car leur vaisseau s'est scindé en sept pièces, réparties dans sept endroits différents. A noter qu'une carte permet d'avoir une vue d'ensemble de la planète. Côté scénario rien de bien novateur, quelques séquences d'humour typiquement américain cependant. On se ride pas mal la gondole (et à notre époque c'est pas du luxe), notamment dans l'épisode des vahinés (c'est gonflé), où Toejam et Earl se mettront à tortiller du croupion sur-le-champ. Attention, les lunettes sont recommandées car au bout de quelques heures, les couleurs agressives rendent pratiquement aveugle.

Merde, où est ma console ?

Cartouche Sega pour la console Sega Mega Drive.

S.A.

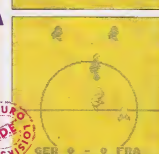


INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●

CONSOLES

SOCCER

La détente d'Olmeta, la botte de Sauzée et la frénésie de Jean-Pierre Papin...



Décidément, les programmeurs nippons n'ont pas fini de nous étonner ces temps-ci avec les simulations de football sur la portable. Après *Soccerboy* et *World Cup Soccer*, voici *Soccer* (tout court) de Tonkin House qui débarque sur notre petite console Game Boy. Rien de plus étonnant que de retrouver un foot classique qui dès les premiers instants devient un vrai régal. C'est du délire !

Quand vous avez sélectionné le nombre de joueurs (un ou deux players) et la disposition de votre équipe sur le terrain, les sept footballeurs se présentent sur la pelouse, prêts pour le coup d'envoi. Le jeu se déroule en 3-D plongeante tout comme dans *Formation Soccer*, sur la Nec. Et le réalisme des actions se révèle tout à fait impressionnant !

Outre les coups traditionnels (passes, têtes, lobs etc...), les joueurs disposent de coups spectaculaires comme les reprises de volée, les retournés acrobatiques, les têtes plongeantes... tout ceci sur un rythme complètement frénétique. On s'y croit réellement (té boudiou de peuchère... Eh cong !)...

De plus le soft prévoit - en cas de faute - le tir des coups francs, chose plutôt rare dans ce type de simulation. En mode championnat, il vous faudra battre un total de sept équipes afin de remporter le titre. Mais avant d'en arriver là (faut pas rêver les p'tits gars), vous devrez accomplir des prouesses techniques dignes du champion que vous prétendez être, si vous voulez vous rincer la rétine avec les superbes images que vous fournit la démo de fin.

Doté d'une excellente réalisation, *Soccer* se révèle très plaisant - tant par son réalisme que par ses coups, d'une extrême variété. Malgré la taille réduite des sprites, le maniement des joueurs se fait avec facilité dès l'abord.

On notera un petit point noir : la trop grande simplicité des graphismes - heureusement, l'animation et les musiques très entraînantes (arrête de te trémousser, Momo... ça fait mauvais genre !) restent à la hauteur de l'ensemble. En définitive, *Soccer* surpasse très largement les simulations précédentes. Ne pas le posséder relèverait de la mauvaise volonté footballistique

Cartouche Tonkin House (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél.: 49.39.05.72) pour la console portable Nintendo Game Boy.

L.S.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●

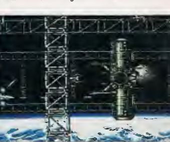
RAYXENBER 2

Deux rayons X en barre pour l'empire Zoll ? C'est pas un code de tir, ça ?

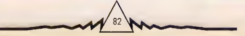
Shoot'em up horizontal comme il en existe déjà beaucoup, *Rayxenber 2* fait cependant partie des meilleurs. Mais on s'en doute - puisque c'est sur CD-ROM (avantage énorme).

N'épiloguons pas et venons-en au fait. C'est vrai que le scénario laisse à désirer : ne sommes-nous pas sur la Terre, dans un futur très lointain ? Vous devrez traverser 6 stages correspondant à six phases d'attaque de l'ennemi. A la fin de chaque stage, un gardien vous ennuiera de sa béotienne brutalité ("Pourquoi tant de haine, Bob ? - Je ne sais pas, Bill...") Le but de votre mission : détruire un satellite du nom de "Gala Di Domen" envoyé sur orbite autour de la planète bleue à des fins de conquête... pour l'empire Zoll.

Un chasseur de combat, équipé notamment de la superpropulsion multidirectionnelle (elle s'actionne à l'aide du bouton 2) vous soutiendra dans l'accomplissement de votre tâche ingrate. Mais cela ne saurait

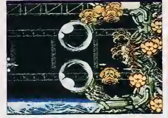






NBER 2





suffire et vous disposerez aussi du "Back Up Unit" (en clair l'unité de secours) qui laissera à votre agressivité son plein développement. Car sans elle, vous ne pourriez balancer que des balles franchement merdiques...

Ladite unité vous permettra aussi d'effectuer des attaques spéciales. Elles différeront d'ailleurs selon le type ramassé : la bleue déclenchera une attaque multidirectionnelle, la rouge enverra une "Howling Bowl" sur la totalité des ennemis ; et enfin la verte créera une barrière de force autour de votre appareil. N'oubliez surtout pas que la superpropulsion (overbust) se révèle impossible quand le propulseur commence à dépasser une certaine température. Rappel aussi : l'attaque spéciale reprend le même système que celui qui existait dans les *R-Type* - il faut laisser enfoncé le bouton de tir au moins une seconde, ce qui réclame une vigilance certaine au moment où les nefs adverses vous tombent dessus.

Petite bizarrerie, la musique d'une lenteur sépulcrale, qui se trouve en complet décalage avec le rythme frénétique adopté par le jeu. Mais en définitive, une complète réussite de plus pour Nec !

CD-ROM Data West (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 49.39.05.72) pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx.

Z.BIG.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●

METAL STOCKER

Au départ, il faut avouer qu'on n'était pas très chaud, à bien regarder ce jeu... On se disait qu'il ne cassait pas des briques, ce soft, qu'il puait franchement et favorisait carrément la prise de tête... Ouais, valait mieux laisser tomber !

Puis tout compte fait, les jours suivants - car les nuits portent conseil - quand on se remit sur le morceau et qu'on essaya de le bouffer jusqu'au bout, on se dit que *Metal Stocker* pourrait bien satisfaire une partie de notre appétit ludique...

Mais pour en arriver à cette conclusion, que de galères, que de pièges évités ! Vous pilotez un vaisseau ou plus exactement une espèce de char (un peu comme celui qui évolue dans *Granada* sur Mega Drive), tout ce qu'il y a de banal (un peu trop peut-être mais ça ne vous étonnera pas), que vous dirigez dans tous les sens, zigouillant ainsi à loisir. Votre bonhomme de chemin commence à sembler long quand par miracle vous découvrez qu'il était possible de changer de véhicule et que vous avez récolté des pouvoirs à votre insu !

Quasiment invincible maintenant, vous commencez à tout bousiller impunément. Wunderbar ! Heureusement, un horrible déchet de toutes les guerres fait son apparition et badaboum ! il vous écrase comme une mouche à m.. Pas la peine de s'énerver : une fois dans le "vaisseau" suivant, vous vous le farcissez. Après quelques gâteries folles furieuses du même genre, crac ! Changement de décor... Vous ne vous trouvez plus entre quatre murs mais dans l'immensité désertique d'une plaine postnucléaire. Ça ressemble assez à *Thunder Force* (dans le principe) - un peu trop même, malgré une réussite graphique supérieure.

Ouais, ouais... un certain intérêt de jeu, mais l'ensemble souffre d'un terrible manque d'originalité.

Carte Face (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 45.49.19.39) pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx.

Z.BIG.

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●





PC KID 2 Revenge of Bonks



Bonks, la mascotte à nulle autre pareille de la console Nec, nous revient après un an et demi d'un entraînement physique intensif. Il retrouve ainsi son pays natal, complètement bouleversé par les bons soins du roi Tanagodon - troisième du nom - l'ancien adversaire de notre kid...

Comme toujours, l'histoire ne pète pas plus haut qu'un fellah de bas-empire mais on s'en tape car il y a belle lurette que l'intérêt d'un jeu ne réside plus dans le scénario. Notre petit Bonks - "bonks !" est en fait le bruit émis par le sémillant "pithécantropus computerus" quand il place ses coups de boule... "défoncifs" - se lance donc une fois de plus à l'aventure. Il devra traverser sept stages (correspondant à sept des régions de son pays), chacun d'entre eux divisé en 3 ou 4 rounds. On retrouve évidemment dans ces contrées un boss caricatural mais néanmoins très puissant. Everybody's happy !

Le ris godon thanatologique n'entravera pas la marche décidée du petit Bonks.

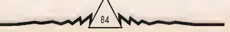
Le pauvre Bonks n'est pas au bout de ses peines .. Il faudra d'abord grimper des cascades - en fait cette première épreuve vous familiarisera avec les diverses touches de fonctions (notamment le bouton de saut et le bouton de frappe. A noter au passage que le saut répétitif vous permettra de remonter les cascades et qu'une frappe prolongée vous fera tourner en vol, exactement comme dans le premier épisode. Ensuite, vous passerez aux choses sérieuses en traversant tour à tour le village du sommeil - Mantol Magma -, les montagnes volcaniques d'Astro (gardées par le premier boss), la rivière de Pirany, la forêt de Google, le monde de l'Olympe (attention au deuxième boss), le mont Tirahora où vous côtoierez les neiges éternelles, la vallée thermale, l'emplacement du tombeau (troisième boss), la plage des parasols, le bateau de guerre et bien d'autres endroits - pour finalement aboutir à la Pyramide de la





INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●







Lune, repaire flamboyant du Tanagodon (ah que troisième du nom !)...

Comme dans *PC Kid*, vous aurez tout au long du parcours divers articles à glaner, extrêmement précieux : vie, bonus, ailes et autres - sans oublier les morceaux de viande générateurs de power. Une certaine amélioration intervient d'ailleurs à cet instant du jeu...

En effet, vous allez bénéficier de deux niveaux de métamorphose : PC top model (ou danseuse étoile) et le PC coléreux habituel. Dans la première transformation, vous pourrez endormir vos adversaires directs en leur éclatant des cœurs sur la tronche ; et dans la deuxième les cramer au chalumeau. De la même façon la puissance du "big bonks" - saut sur la tête - sera multiplié par 2 ou par 3. Impressionnant !

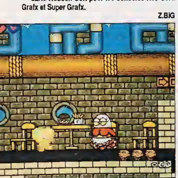
Le saut se révèle un élément fondamental de la progression. C'est pourquoi plusieurs bonds différents seront possibles selon la situation (saut en diagonale avec rebond par exemple)...

Toujours dans les articles à récupérer, la fleur (si vous la trouvez) vous conduira aux fameux bonus stages, où vous devrez faire preuve d'entregent. On peut dire - sans se tromper - en conclusion que *PC Kid 2*, encore plus beau, encore plus riche que son prédécesseur par la diversité de ses paysages et une difficulté bien agencée, vous promet de longues heures d'acharnement et de fascination.

Dommage que les musiques ne soient pas vraiment à la hauteur - l'absence de CD-ROM se faisant cruellement sentir...

Carte Hudson Soft pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx.

Z.BIG



SUPER STADIUM

In the american mood...

Allez donc savoir ce qui se passe dans la tête des éditeurs japonais. . Qu'ils soient amateurs de base-ball passe encore, mais que trois marques différentes nous balancent à la figure trois simulations batteuses - ça commence à devenir fort de la balle de cuir ! Que voulez-vous, les Nippons sont fous de ce sport...

Super Stadium - de Seta (auteur, rappelons-le, du sublime *Gdleen*) s'affirme comme un des meilleurs de la gamme : simple, sobre et sans prétention, il ne requiert aucune connaissance particulière pour l'utilisation des options et icônes.

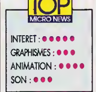
On peut définir la composition de son équipe et choisir le type de stade dans lequel va se dérouler la partie. Le joueur (signalons qu'on peut pratiquer à deux)) sélectionne son team en fonction du style de jeu adopté (attaque ou défense) et des idiosyncrasies. Si les matchs en duo se révélaient par malheur un peu trop monotone, je vous conseille fortement de vous mesurer à la console - d'une technicité à toute épreuve et qui risque de vous mettre la pâtée...

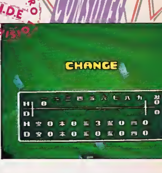
Lorsqu'une des équipes réussit un homerun, vous aurez droit à une sympathique animation comme dans *Super Professional Baseball* (testé il y deux numéros déjà). Le plus de cette simulation réside surtout dans les intéressants zooms effectués sur les joueurs lors de la phase des déplacements. Plutôt choucard - vous pouvez nous croire - et ça nous fait même penser au superbe base-ball de la NEO-GEO ! Mais pour le reste, il faut bien l'admettre, on rame un peu loin du même résultat.

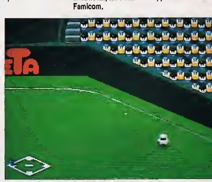
Et finalement, la seule grosse et véritable difficulté que le joueur devra affronter, c'est l'horrible notice - tout en japonais ! Efficace, *Super Stadium* vous mettra tout de suite dans l'ambiance...

Cartouche Seta (disponible par correspondance chez I.D.E.; tél. : 49.39.05.72) pour la console Super Famicom.

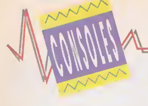
S.A.











SPRIGGAN Spirit Fighter



Un combattant singulier pour éteindre les feux croisés de la sorcellerie.

Dans un univers hanté par la magie et où l'usage du sixième sens se révèle indispensable, un roi habité par le Mal décide de lancer son pays - Bryze Bara - à la conquête du monde. Personne n'est capable d'entraver sa perverse entreprise et tout le monde se soumet très vite à son joug. Tout le monde ? Mais non, car une lueur d'espoir subsista...

Un seigneur nommé Shisfuel sort de l'ombre dans le but d'administrer au malfaisant la raclée qu'il mérita. Il dispose en plus, dans sa garde d'élite, de Spriggan - un colosse prêt à tous les affrontements.



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●



A vous donc de jouer, au rythme d'une musique splendide (grâce au CD-ROM, comme de bien entendu !). Au début d'une partie, on peut sélectionner un des quatres modes (normal, hard etc.) ou en écouter une petite ; ou encore opter pour le mode challenge, qui se divise en deux stages : "Time Attack" (il faut y faire un maximum de points en un minimum de temps) et "Score Attack", dans lequel il vous faudra prouver votre habileté au combat et votre haute technique. Pas question de baisser les bras !

Passons aux choses sérieuses... *Spriggan* se présente comme un jeu vertical aux couleurs flamboyantes et majestueuses, dans lequel il est possible de se gavar d'options des plus meurtrières (dont quatre capsules de magie, correspondant respectivemant aux quatre éléments - la Terre, l'Air, l'Eau et le Feu). Les sorts s'emploient séparément ou par combinaisons de deux ou de trois, qui laisseront en définitive le choix entre 29 attaques différentes. Du béton... Et si vous vous sentez l'humeur buissonnière, n'hésitez pas à balancer des suprabombes, histoire de ratiboiser les bouffeurs d'oxygène qui empiètent sur votre espace vital...

Au cas où ça ne suffirait pas, précipitez-vous sur la capsule d'anéantissement global, qui règlera définitivement les comptes en souffrance !



Spriggan appartient à la catégorie de ces shooting games de folie qui cassent la baraque sans lézard et dans le mouvement de la castagne. Visez un peu la magnificence des décors et l'ambiance magique (c'est le cas d'le dire) qui règnent autour du joypad en fleur, hein mon Momo ?! Enfin moi - rien que pour le plaisir - je me mets juste les musiques et je vous explique pas la déconce ! Vive l'ACID-ROM... mais non, le CD-ROM - excuse me, fellows...

CD-ROM Nazac (vu et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx.

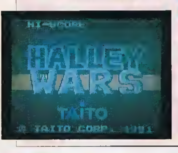
Z.BIG.



HALLEY WARS

Halley Wars est l'un des rares shootem'up disponibles sur Game Gear. Inutile de vous préciser le scénario auquel on a affaire avec ce type de jeu... Votre but : exterminer les extramachins. Original non ?

Avant de commencer le carnage, vous avez la possibilité, humbles lecteurs, de choisir votre cadence de tir ainsi que le niveau de difficulté. Ensuite, sombrez avec délectation dans un affrontement sans pitié





avec l'envahisseur. Les vaisseaux ennemis que vous rencontrerez à chaque coin de rue sont doués de vélocité et attaquent tous azimuts... Ils ne vous laisseront pas un seul moment de répit. Heureusement, vous disposez d'armes inégalables et d'options puissantes (tir en diagonale, bouclier de protection etc.) que vous ramasserez lors de chaque mission.

Et comme toujours, avant de passer à l'étape suivante, vous devrez - ô joie inespérée - triompher d'un redoutable monstre ou d'une nef de fin de niveau. Si l'on excepte la possibilité de sélectionner des "continue" infinis, rien de particulièrement novateur ne fait son apparition dans ce soft. Les scènes se ressemblent toutes (comme dans les filmx X...) et finissent par abraser les synapses. En effet, l'action, qui se déroule selon un scrolling vertical doté de graphismes peu variés, déçoit à un tel point que l'on s'emmerde comme un tireur d'élite qui serait coincé devant les cibles d'un stand de foire !!!

Enfin, si vous pouvez prendre votre pied à ce petit jeu-là... Tout cela est d'autant plus regrettable que cette réalisation est signée Taito.

Cartouche Taito (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console portable Sega Game Gear.

L.S.

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●

MAGICAL TARURU-TO KUN

Taruru-To ! Vous le croirez si vous le voulez, mais c'est pourtant le nom du sorcier héros d'un dessin animé qui sévit en ce moment sur les écrans nippons sous le nom complet de *Magical Taruru-To Kun*.

S'inspirant du topo, Bandai nous a pondu - si j'ose ainsi dire - un intéressant jeu de plate-forme. Dans ce soft le personnage le plus directement impliqué est en fait Honmaru, un garçon tout ce qu'il y a de plus banal - quoique ! - et de plus ami officiel du gentil magicien. Il va s'embarquer dans une série d'aventures diablement rocambolesques pour un garçon de son âge...

Dans les différents mondes à traverser, ce pauvre enfant devra être guidé vers la sortie, toujours effroyablement gardée par un méchant obstiné à ne pas vous laisser passer, comme tous ses sbires sanglants et veules, d'ailleurs.

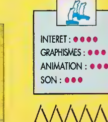
L'accomplissement des tâches requises - passablement ingrates - (surtout bastonner ces affreux pas beaux à tire-larigot) pourra bénéficier de l'aide précieuse de Taruru-To et de sa magie. Il suffit pour cela de l'appeler - car il ne fait pas partie de l'ensemble vestimentaire - ou bien de ramasser 20 "Takoyaki" (sortes de boulettes japonaises dont notre magicien est friand) traînant sur la route ou sur certains ennemis morts, ou bien encore de frapper sur les coffres à options parsemés tout le long du chemin.

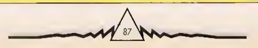
Une fois parvenu là, le sorcier compatissant pourra proposer ses services - via la touche Select - qui consistent à vous suivre sans discuter, à vous sauver d'une situation pour le moins délicate, ou à vous permettre d'augmenter votre niveau de force - voire à attaquer. Dans cette dernière éventualité, vous constaterez avec amusement que vous pourrez par ce biais accéder à l'un des trois stages spéciaux (descente en ski, combats de boxe et tir au but) qui - si vous en sortez victorieux - vous donneront un ou plusieurs points de bonus en matière de niveau de force. Sinon, c'est Taruru-To qui se chargera de tout et utilisera sa magie en fonction du contexte.

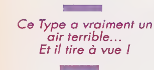
D'esprit typiquement japonais et rendu passionnant par sa diversité (les multiples ressources magiques du petit Honmaru par exemple), ce petit jeu bon enfant vous réservera bien des surprises (bonus, stages cachés etc.). Un excellent Game Boy !

Cartouche Nintendo/Bandai (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console Nintendo portable Game Boy.

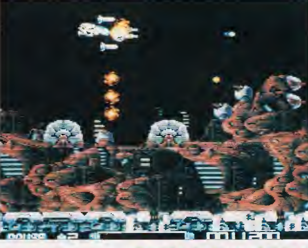
Z.BIG







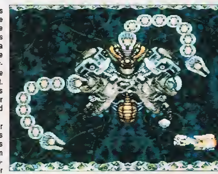
SUPER R-TYPE



Ce Type a vraiment un air terrible... Et il tire à vue !

Tout d'abord, ouvrons une petite parenthèse à propos d'un comparatif lamentable qui a été effectué par un magazine concurrent entre *Thunder Force 3* et *Super R-Type*, respectivement sur Mega Drive et Super Famicom. Cette opération tient du grotesque le plus achevé : d'une part parce qu'il est rigoureusement impossible (voire interdit par la déontologie) de comparer deux softs aussi dissemblables et puis surtout (et là j'insiste fortement), parce qu'il est d'un goût plus que douteux de comparer deux machines de générations différentes. Surtout lorsqu'on sait que la Nintendo bénéficie de la même puissance qu'une NEO-GEO... On mettrait des cartouches de capacité NEO sur la SFC, que la différence apparaîtrait immédiatement. Alors messieurs, ne réagissez pas stupidement en ne vous fondant que sur l'aspect commercial... Considérez d'abord la technique !

Après le véritable carton accompli par *R-Type* sur la console Nec et bien d'autres machines (micros compris), nous subodorions que le second épisode (un must dans les salles d'arcade) serait bientôt adapté sur console. Et la Super

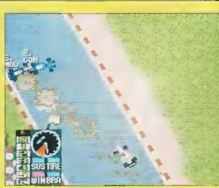


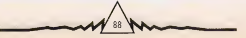
F1 CIRCUS 91

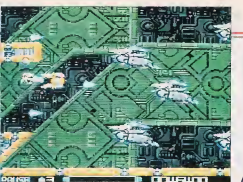
La saison actuelle de F1 fait déjà l'objet, au Japon, de plusieurs softs sur tous les types de bécanes - ce qui est normal quand on connaît l'intérêt des Nippons pour la course automobile et notamment pour l'écurie Mac Laren.
C'est pourquoi Nichibutsu nous relance à la Stallone avec le deuxième volet de sa série F1 - à savoir *F1 Circus 91*. Reprenant le même procédé de jeu, le soft vous donne droit à une vue de haut du circuit et vous laisse tout loisir de choisir votre écurie, de transformer votre voiture, de vous entraîner sur le parcours désiré ou d'essayer le mode "Free Attack", qui vous permettra, entre autres, de vous surpasser en battant six fois d'affilée le record du tour.

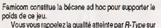
Beaucoup d'innovations figurent à l'appel. Tout d'abord, à l'inverse de ce qui se passait dans *F1 Circus*,

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●









CONSOLES

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●●

les nombreux ralentissements, propres à la machine. Mais ce petit détail n'aura de l'importance que pour les esthètes fanatiques du shoot'em up et se verra vite oublié par les autres, compensé qu'il est par des graphismes et des musiques exceptionnels..

Cartouche Irem (vue et disponible chez Hazardous Area ; tél. : 48.25.39.83) pour la console Nintendo Super Famicom.

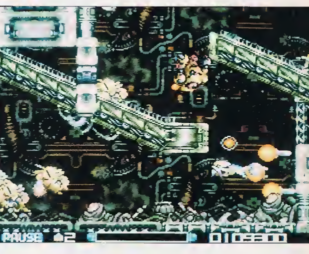
Z.BIG.

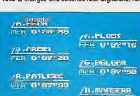
Famicom constitue la bécane ad hoc pour supporter le poids de ce jeu.

Vous vous rappelez la qualité atteinte par *R-Type* sur la Nec grâce à Irem.. Eh bien c'est du kif - avec deux stages supplémentaires, histoire de pimenter la sauce. Les maniaques du manche plat (faut l'faire) pourront se défouler sans la moindre retenue !

Du jamais vu, rien de commun avec *Darius Twin* - pourtant superbe... En fait, avec *Super R-Type*, on a l'impression d'entrer dans une autre dimension. Bourré de couleurs, doté d'animations époustouflantes et de graphismes à faire exploser la rétine, il se révèle même supérieur à la version d'arcade ! Sans parler de la partie sonore - démente - qu'il écrase littéralement... Et puis... Ah oui , le soft proprement dit...

En dépit du fait qu'il s'agit d'un simple shoot'em up, l'intérêt reste accrocheur. D'une manière simple et efficace, vous vous verrez vite plongé dans une atmosphère enivrante regorgeant d'action et d'effets sonores monstrueux (en fait il s'agit là de ma partie préférée : sound is sound !). On dispose des mêmes assistances techniques qu'auparavant (bouclier, bombes, laser etc.) et de la superarme qui permet, lorsqu'on laisse le bouton de tir enfoncé, de charger à bloc un canon laser d'une très grande puissance - cette fois-ci multipliée par deux si vous la chargez une seconde fois. Signalons, hélas,



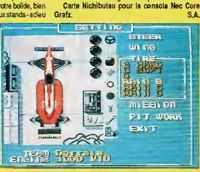


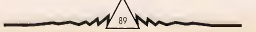
vous pourrez choisir votre circuit et satisfaire aux épreuves de qualification. Ensuite, le "91" du titre n'est pas sans rapport avec la réalité puisque les éditeurs ont eu la présence d'esprit de remplacer certains circuits ne faisant plus partie du championnat par les nouveaux (bravo Magny-Cours, en douce France).

Côté défilement, vous pourrez apprécier la vitesse sensiblement supérieure - ce qui ne fait qu'augmenter la difficulté et réclamera de vous un pilotage au cordeau. En effet, le moindre petit écart de votre part et c'est le scratch assuré contre les barrières de protection... Déconnez plusieurs fois de la sorte et votre bolide, bien malade, ne pourra même plus rentrer aux stands - adieu les espoirs de qualification ! Les graphismes,eux, ont subi une nette amélioration, bien que les programmeurs n'aient pas, semble-t-il, daigné améliorer les circuits du point de vue des couleurs - on continue à bouffer du vert gazon à haute dose presque partout.

En fait, une des qualités de ce soft c'est... qu'il n'en manque pas ! Merci Jean-Claude... Mais à tout bien considérer, *F1 Circus 91* - plutôt flippant au départ (on n'en finit pas de valdinguer dans le décor) - vous laissera collé au siège du pilote par sa grande puissance d'accélération. Attention de ne pas vous laisser écraser comme un vulgaire mosquito !

Carte Nichibutsu pour la console Nec Core Grafx. **S.A.**





FINAL FANTASY 4



TOP MICRO NEWS
INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●

Cristal qui ronge, mais avoir un bon copain vaut toutes les grognasses du monde.

Né sous une étoile maudite, un gentil prince se voit accablé d'une lourde tâche : retrouver un cristal aux pouvoirs magiques dont il avait d'ailleurs la garde (quel incapable !) et qu'il avait dû ravir dans le passé à une horde de nervis à la solde d'un Astaroth de banlieue.

Banni de plus par son souverain, il ne reste à ses côtés qu'un alter ego à la fidélité éprouvée. Mais sa solitude est-elle si complète ? Non ... loin de là et c'est bien ce qui fait le charme de *Final Fantasy 4*. Bien qu'il s'agisse d'un jeu typique de rôle/aventure (comme *Gdleen* ou la saga des *Y-S*), il possède sa propre originalité. Après une démo un tantinet longuette (à cause de notre ignorance du japonais), le joueur devra s'enrichir d'un nombre défini de pouvoirs et d'armes (de plus en plus efficaces) ainsi que d'aimables compagnons. Ils interviendront au moment opportun mais parfois, aussi, quand on s'y attendra le moins...

Il existe plusieurs lieux (donnant un aperçu complet de la planète), accessibles par les airs au moyen de bateaux volants et de nefs spatiales. Car l'aventure se déroule aussi sur d'autres planètes du même système. Vous aurez donc à combattre, au cours de votre folle épopée, de vilains extraterrestres... Les affrontements se déroulent sur un plan statique : le joueur détermine l'ennemi à attaquer à l'aide d'un curseur et choisit les options (magie, potions, armes etc.) de la même manière. Plus vous aurez de sbires et plus les passes d'armes s'écourteront, l'adversaire ne sachant plus où donner de la cabèche. On peut avoir auprès de soi quatre camarades de combat au maximum.

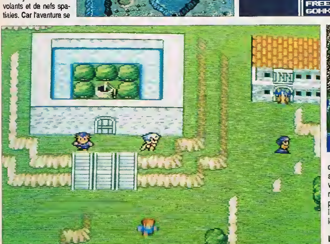
Le scénario de *Final Fantasy 4* brille par une complexité de bon aloi ; vous n'avez pas fini d'en accomplir, des va-et-vient ! Sachez tout même que notre expert en jeux d'aventura - et Dieu sait s'il est bon ! - aura mis pas moins de 10 jours pour en venir à bout (y jouant parfois jusqu'à huit heures de suite). Merci encore à Cyril pour sa précieuse aide...

Quoi qu'il en soit, les amateurs du genre trouveront dans cette méga-aventure de quoi prendre leur panard (les capacités de la machine ont été utilisées à merveille). Et la musique se révèle aussi bonne que celle d'*Actraiser* - c'est pour vous dire ! A vous de découvrir les autres merveilles qui abondent dans *Final Fantasy 4*... La maîtrise des icônes vous causera peut-être quelques menus problèmes en raison de la notice en japonais. Mais avec un peu de persévérance... Ce que nous avons apprécié en particulier, Cyril et moi, c'est la simplicité de la sauvegarde : une icône et puis s'en va...

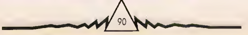
Cartouche Square (vue et disponible chez Euro Loisirs; tél. : 45.49.19.39) pour la console Super Famicom.

S.A.









JACK NICKLAUS

Greatest 18 Holes of Majorchampionship Golf

Pouah ! Quelle horreur ! Le golf est pourtant un sport agréable à regarder, et sur certaines machines les simulations flattent la rétine. Dans cette version Nintendo de *Jack Nicklaus*, les graphismes apparaissent d'une telle laideur qu'on n'a vraiment plus envie d'aller piétiner le green. Bon, la machine - c'est vrai - ne fait pas preuve d'une extraordinaire puissance en général - seule circonstance atténuante à mettre au crédit du soft.

Vous avez la possibilité de jouer contre l'ordinateur ou contre trois autres joueurs, de choisir le niveau de difficulté etc. Et le parcours se compose des 18 trous les plus célèbres du circuit professionnel, sélectionnés donc dans les parcours les plus difficiles.

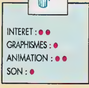
Hélas, la surface de jeu ne représente même pas la moitié de l'écran, les couleurs attoleraient l'œil d'une concierge daltonienne et les graphismes rendraient aveugle un peintre du dimanche en état d'ébriété !

Seul point positif : une grande jouabilité... Exclusivement réservé aux fanatiques.

Cartouche Konami pour la console Nintendo.

Franck M.





INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●
ANIMATION : ●●
SON : ●

STREET SMART

Jouez les Van Damme, les Schwarzy, les Bruce Lee ! Mettez-moi la bidoche au mur !

De la baston, des coups de poing, des coups de boule, de la savate - plein la gueule ! Les amateurs de beat'em up vont prendre un pied maison avec *Street Smart*, un soft où ça tombe comme à Gravelotte (ou comme quand votre grand-mère retire son dentier). Le choix du personnage s'opère entre un karatéka et un catcheur... Ces deux nobles messieurs possèdent - ainsi qu'il se doit - les techniques propres à leur art. Outre les coups classiques, vous pouvez bénéficier de trucs tordus sortis de derrière les fagots : le coup de poing "météore" si vous êtes dans la peau du karatéka ; et le coup de pied "tourbillon" si vous roulez les mécaniques du disciple de Hulk Hogan. Seuls les plus vaillants d'entre vous les trouveront - par manipulation effrénée du joypad...

Heureusement que vous disposez de ces atouts majeurs : les adversaires qui vous tomberont sur la peau des fesses ne vous feront pas de cadeau ! Et toutes les actions se déroulent dans les artères des quartiers les plus animés des villes des USA, de New York à la côte californienne.

Avant chaque affrontement, on peut désigner son favori, parier dessus (sur qui d'autre que vous-même ?) et le montant de la mise peut grimper jusqu'à la somme astronomique de 90 millions de dollars ! Alors un conseil, ne dilapidez pas votre artiche dans un gambling inconsidéré et foncez bille en tête avec la rage au ventre, pour destroy un à un vos terrifiants adversaires. Bonjour le carnage et la boucherie humaine .. Chaque victoire verra l'attribution de points de bonus et accroîtra votre niveau vital - comme d'ailleurs l'énergie pour la défense et l'attaque.

Côté ambiance, décors magnifiques et musiques rythmées par la rapidité de l'animation vous feront danser la sarabande macabre du combattant des rues. D'autant que la maniabilité des personnages se révèle parfaite... Seul reproche finalement : même en mode hard, on arrive un petit peu trop facilement à ses fins.

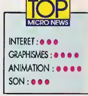
Cartouche Treco (vue et disponible chez Hazardous Area) pour la console Sega Mega Drive.

L.S.

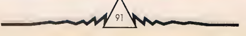






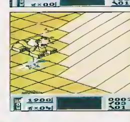


INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●



CONSOLES

CAPTAIN SKYHAWK



La Terre a été envahie par des milliers d'extraterrestres de tout poil. Pas amicaux du tout, ils mènent une guerre d'enfer et gagnent du terrain sans compter. Un seul homme peut sauver la planète bleue : Captain Skyhawk !

Dans sa peau intergalactique et à bord d'un F-14VTS muni des armes les plus sophistiquées, votre première mission consistera à détruire une base hostile, puis à détruire le maximum d'avions ennemis et ensuite d'arrimer votre coucou futuriste à sa base satellite - afin d'y ravitailler et de vous équiper d'un armement encore plus puissant.

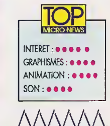
Cette phase représente une seule mission, les autres (9 en tout) vous feront larguer du matériel militaire sur des cibles signalisées. Afin d'aider la résistance sur Terre, vous aurez également à extirper moult savants des griffes de la crapule stellaire. La dernière équipée consiste à détruire la station spatiale des extraterrestres et c'est pas de la météorite taille S ! Bref, vous ne saurez plus où donner de la boîte à encéphale, tout cela dans un décor surtout montagneux (ne perdez pas de vue votre allimètre et votre réserve de carburant). Allez, courage, Captain Skyhawk - la Terre compte sur vous, ne la décevez pas !

Un très beau jeu pour la console Nintendo - un peu tchak-tchak-boum-boum ! il est vrai, mais en tout cas très varié et très fluide. Un bon achat !

Cartouche Nintendo pour la console Nintendo.

Franck M.

Le Faucon de l'Espace est demandé à la Capitainerie ! Ennemi signalé près des lunes de Jupiter !





TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●

MARVEL LAND

SELECTION HAZARDOUS AREA

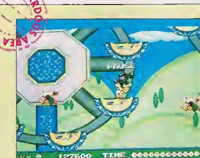
Les jeux de plate-forme sur console sont légion. Difficile d'ailleurs d'innover dans le genre (seuls *Sonic* ou *PC Kid*, sur Nec, tranchent sur le reste de la production).

Dans *Marvel Land*, on retrouve un style à la *Magical Boy* - et ça recommence. Autant vous dire tout de suite que le jeu n'apporte rien de nouveau...

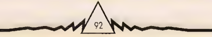
(Quatre fées vivaient paisiblement dans leur monde merveilleux, quand survint un forcené démoniaque qui les enferma avec une joie non dissimulée dans des boules de cristal). Le sort a voulu qu'on fasse appel à vous - petit chevalier sans peur et sans reproche - pour partir à leur rescousse. Scénario certes peu original mais qui reste efficace.

Vous devrez parcourir en tout quatre mondes (le pays des Glaces, le pays des Gâteaux etc.) divisés en sept secteurs - soit 28 mondes - avant de parvenir au but. Dans chaque phase de jeu, il va falloir sauter, se baisser opportunément, voler grâce aux ailes magiques et vous débarrasser de créatures acharnées à votre perte. Ces rudes épreuves réclameront la totalité de vos extraordinaires qualités de joypadman - virtuosité, persévérance et réflexes !

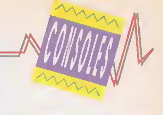
INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●



Au cours de la quête, vous pourrez améliorer votre équipement en collectant ailes de dragons, têtes tournoyantes (armes redoutables qui détruisent presque tout sur l'écran), points de bonus etc. Et à la fin de chaque tableau intervient, comme de bien entendu,



SKWEEK



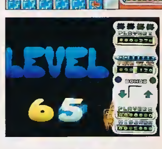
Cette célèbre boule de poils - véritable vedette internationale - gagne encore du terrain. C'est avec une joie immense que nous avons l'honneur grandissime de vous annoncer l'arrivée fabuleuse et...

T'entraves que Skweek ? Joue donc un peu, et tu te poileras !

Ta gueule ! Pas la peine d'en faire de trop.

Son aspect plutôt trognon en a fait craquer plus d'un et plus d'une, si bien qu'aujourd'hui on peut le considérer comme le soft français le plus adapté (toutes machines confondues) dans le monde. Même les petits Nippons ont eu le privilège de pouvoir s'exciter la pastille dessus...

Depuis sa création jusqu'à son arrivée sur la console Nec, Skweek n'a subi en rien la dure loi du sport, euh... non, des ans l'irréparable outrage ! Il reste égal à lui-même, toujours aussi fripon et plein d'astuce. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, le principe n'a pas évolué d'un pouce. Skweek doit toujours passer et repasser sur des dalles et les faire changer de couleur, pour modifier l'ensemble du stage avant d'aller au suivant. Notez bien que certains niveaux requièrent une double opération : marcher deux fois de suite sur les dalles et maîtriser la difficulté, qui s'accentue au fur et à mesure de la progression - mais pas trop vite, pour le plaisir du joueur !



Signalons que bon nombre d'options interviendront en des endroits donnés, de façon aléatoire cependant. Quant aux ennemis (très variés) ils surgissent, eux, toujours du même lieu, ce qui complique parfois les choses, contrairement à ce qu'on pourrait penser. De plus, énormément de pièges seront disséminés à droite et à gauche. Ne vous étonnez donc pas de tomber dans l'un ou l'autre tel le cloporte moyen. Et des bonus stages vont vous permettre de gagner très facilement des vies. Il s'agira de récupérer quatre nounours de couleurs différentes...

Côté pratique, *Skweek* dispose d'un password qui vous fait reprendre là où vous avez stoppé ; il faut dire que le soft comprend 99 stages extrêmement variés - qui n'empêchent cependant pas une certaine lassitude d'ensemble. Mais inutile de s'arrêter là-dessus...

Carte Victor Musical Ins/Loriciel pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx. **S.A.**

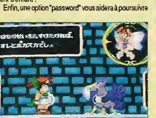


INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●



l'empêcheur de se les dorer final. Mais surprise, au lieu de vous proposer une bagarre sans pitié, le programme vous impose le jeu de la pierre, de la feuille et des ciseaux... La feuille l'emporte sur la pierre, les ciseaux sur la feuille et la pierre sur les ciseaux - un divertissement d'enfant !

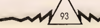
Enfin, une option "password" vous aidera à poursuivre la partie, à l'endroit précis où vous avez échoué.



En définitive, *Marvel Land*, malgré sa bonne conception, n'atteint pas au niveau des réalisations les meilleures mais satisfera néanmoins les bondissants fanatiques des jeux de plate-forme. Eux aussi sont légion...

Cartouche Namcot (vue et disponible chez Hazardous Area ; tél. : 48.25.39.85) pour la console Sega Mega Drive.

L.S.



CONSOLES

Y-S 3 Wanderers From Y-S

VIDÉOS EUROPE I.D.E LOISIRS

Après maintes péripéties et de folles aventures notre héros, justicier dans l'âme et au cœur infiniment pur, revient en force pour notre joie la plus grande. Suite et non pas fin de la saga des *Y-S* (un quatrième épisode est en cours de préparation dans l'antre de Falcom. Chouette !), ce troisième volet intervient aujourd'hui sur la Super Famicom.

Adol coulait des jours paisibles. Jeune et courageux comme un bourgeon avide de photosynthèse, il n'hésitait jamais à sortir sa fabuleuse colichemarde afin de défendre la bonne cause. Pour ce justicier solitaire, la rencontre avec le dénommé Toki allait bouleverser sa vie. Entraîné dans le village de ce dernier pour découvrir l'amitié, il se retrouva finalement embringué dans une lutte inexpiable contre l'un des pires démons que les entrailles de l'enfer aient jamais engendré.

Tout ça se Y-S décidément à des hauteurs jamais atteintes !

Adelante ! Non content d'exterminer à tour de bras une horde de monstres et de nervis, il doit également sauver une bachelette répondant au nom charmant d'Elera, et arracher aux griffes d'épouvantables créatures quatre statues (figurant respectivement la nuit, le jour, la lune et le soleil)... Et il s'en va-t-en guerre quasiment les mains nues...

Déjà adapté sur de nombreuses machines (MSX2, CD-ROM Nec - voir notre n°47), *Y-S 3* (adapté par Reno) devrait, si tout va bien, voir le jour commercialement parlant sur la Sega Mega Drive courant octobre au Japon.

Revenons à nos affaires : ce troisième volet rentre davantage dans la catégorie des jeux d'arcade/aventure plutôt que dans ceux de rôle/aventure. Une démo va vous retracer la prise de contact entre Adol et Toki, puis vous aurez à choisir entre l'option "Start" et le traditionnel "Continue".

Toujours selon le même principe, il vous sera dévolu de récupérer toutes sortes d'armes et d'objets qui conféreront à notre héros une plus grande aptitude dans les combats au fur et mesure de sa progression. Chaque ennemi rencontré et anéanti permettra une augmentation du potentiel vital (petite astuce : si vous voulez terminer le jeu très rapidement, il faudra, lorsque vous arriverez au stage du volcan, rester sur place et détruire toutes les chouettes géantes qui vous déferleront sur le râble). Il existe des objets - en l'occurrence des plantes - qui possèdent la faculté de vous régénérer. Vous pouvez aussi grâce à des crétines de bestioles accroître votre pécule et ainsi acheter chez le forgeron des armes de plus en plus puissantes, des armures et des boucliers. Et de nombreux retours au village se révèleront nécessaires si vous voulez suivre correctement le cours du jeu car le moindre écart peut vous envoyer stagner dans un cul-de-sac ..





INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●●

Y-S 3 demande beaucoup plus de réflexes et moins de réflexion que les deux premiers épisodes. Typiquement arcade par certains côtés, il vous livrera à une flopée de pas sympathiques de fin de niveau. Sans oublier le légitime big boss (le kidnappeur de la douce et tendre) qui vous donnera bien du fil à retordre avec ses sous-fifres bestialement assoiffés de chair et de sang !

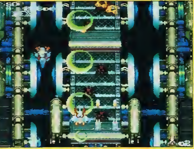
Enfin, dans la plupart des cités que vous aurez l'occasion de visiter, une ou plusieurs phases d'animations feront évoluer le scénario jusqu'à son aboutissement (que vous connaissez tous). Tout cela nous laisse espérer encore une longue série de softs de qualité, que cela soit sur les plans sonore et graphique ou sur celui de l'intérêt. Pas de médiocrité en vue ! Cette version de l'aventure sur la Super Famicom vaut réellement le détour et se révèle incontestablement meilleure que celle de Nec sur CD-ROM.

Cartouche Tonkin House (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console Nintendo Super Famicom.

S.A.



FINAL SOLDIER



INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●

Avot'bon cœur, les aminches ! Et une trilogie, une ! Pas moins que le troisième épisode de la saga *Gunhead* - à nous proposé par Hudson Soft... Eh oui, voici *Final Soldier* - le presque digne successeur de *Super Star Soldier* qui fit un véritable tabac l'été dernier.

On pouvait espérer une croissance exponentielle de la qualité - sur la console Nec, c'est généralement une constante. Mais hélas - à notre grande déception - le jeu ne tire pas dans la même catégorie que son prédécesseur. Certes, d'une manière générale, la perfection habituelle ne manque pas de montrer le bout de son nez. Animations fluides et rapides, scrollings d'une bonne bourre sans parler des musiques (batterie en stéréo s'il vous plaît) qui pètent autant le feu que dans *Super Star Soldier*, tout y figure vraiment.

Seulement voilà, à chercher systématiquement la perfection, on en arrive à oublier le point de détail qui fait que le jeu marche ou pas. En fait, ce qui nuit au plein épanouissement de ce soft, c'est l'extrême platitude de l'ambiance... Tant et si bien que ça finit par glisser comme du savon pour terminer dans un tiroir - et vite, les cachets d'aspirine, la tisane et le pageot aux draps frais - pas pour longtemps !

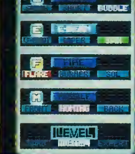
Ça n'en demeure pas moins très beau, surtout le tableau de sélection qui permet après une partie d'accéder à une configuration de vos options - toutes plus délirantes les unes que les autres. On en retrouve d'ailleurs certaines qui existaient déjà dans le deuxième volet (comme celle du feu ou bien celle des missiles à tête chercheuse - fort utile une fois encore). Autre inconvénient : au contraire de ce qui se passait précédemment, il n'est pas possible de cumuler les capsules de bombes qui commettaient de véritables ravages au sein des escadrilles ennemies. On en a seulement deux à disposition et on ne peut refaire le plein qu'après utilisation...

En revanche, les "continue" sont infinis - mais ne rendent pas pour autant *Final Soldier* plus jouable. Qu'importe aux acharnés du joypad !

Carte Hudson Soft pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx.

S.A.









AREA 88

VIDÉOS EURO LOISIRS I.D.E

Le zinc, y a qu'ça de vrai ! Buvez l'épopée jusqu'à l'hallali !

Rares sont les jeux Capcom pour console familiale et plus rares encore ceux qui ont été adaptés par l'éditeur lui-même. Voici le second titre de Capcom disponible sur la Super Famicom. Il s'agit ni plus ni moins d'*Area 88*, plus connu en Europe sous le nom fameux d'*U.N. Squadron*.

Autant vous prévenir tout de suite, bien qu'il s'agisse d'une adaptation de l'arcade, certaines différences plus ou moins importantes sautent au regard, ne serait-ce que dans la démo... D'autre part les musiques, quelque peu modifiées, bénéficient d'une résonance bien, bien supérieure !

Certes, il s'agit d'un shoot'em up et vous en conter le scénario relèverait de la compétence des grands raseurs internationaux. C'est pourtant le premier - sur console - qui se déroule à ma connaissance un peu comme une aventure...

Le joueur peut choisir entre trois superpilotes aux aptitudes propres et qui évoluent chacun aux commandes d'un chasseur à réaction (type Corsair) armé différemment. Au départ et comme dans tout jeu de tir qui se respecte, il faut faire le vide autour de soi afin de ne laisser aucun crétin de bas étage voleter autour de vous comme une infâme mouche à merde.

Si vous avez survécu à cette épreuve, les dollars accumulés vous permettront de faire emplette de nouvelles armes, plus destructrices encore.

Le premier stage se passe au-dessus d'une base ennemie et c'est après seulement qu'on décide de l'ordre des phases suivantes. Ainsi, vous pouvez enchaîner directement avec le combat aérien ou bien décider d'aller faire sa fête à un énorme cuirassé ou à un sous-marin nucléaire. Il existe aussi des bonus stages pendant lesquels vous compléterez votre armement ou remplirez vos caisses de fric (pour acheter un avion surarmé, par exemple). Les fanas de zingues prendront leur pied : on retrouve dans *Area 88* la plupart des engins qui ont pris part à la guerre du Golfe - fidèlement reproduits, quelle que soit leur phase d'animation. Un petit détail qui vaut son pesant de roquettes.

Seul petit problème : d'intempestifs ralentissements. Mais rassurez-vous, contrairement à ce qui se passe dans *Gradius 3*, ils ne nuisent pas vraiment à l'exceptionnelle qualité du soft.

Bref, si vous aimez le grabuge et les musiques qui pêchent - tout cela au cœur de somptueux et flashants décors, n'hésitez pas : ils y sont tous (F-117, F-16, F-14, Mig-21, etc.) pour le meilleur et pour le pire.

Cartouche Capcom (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél.: 45.49.19.39) pour la console Nintendo Super Famicom.

S.A.













TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●

GUNDAM F-91

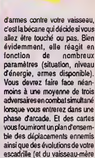
Pour étonnant que cela puisse paraître, *Gundam* (qui met en scène le héros guerrier d'une série télévisée très cotée au Japon - dont Bandai détient les droits) n'est pas comme *Ultraman*, une parodie de bas étage.

Nintendo aurait mieux fait de s'abstenir, car nous sortir un superhéros demi-sel et sombrement chiant - je vous dis pas ! Il en va tout autrement dans ce sympathique jeu de stratégie, qui vous tiendra en haleine de longues heures durant... Vous pouvez en être certain !

L'intrigue de *Gundam* ? Dans des temps... futurs, les Terriens sont contraints de se tirer la bourre avec une race humanoïde - bien décidée à asseoir son hégémonie. Rien de bien migrainant mais ça se gâte tout de même quand on aborde la manipulation des icônes dans les phases dites d'arcade .. Après une honnête petite démo, le joueur peut sélectionner deux types de robots *Gundam F-90*, le A et le D, qui arborent leurs armes et aptitudes propres.



Chaque act (ou stage) propose différentes batailles avec plusieurs catégories de combats et de stratégies - selon que vos choix réagissent positivement ou pas à la situation. De même, l'issue d'un affrontement ne dépend pas uniquement de vous, mais aussi de la console .. Par exemple, si l'ennemi engage une passe d'armes contre votre vaisseau, c'est la bécane qui décide si vous allez être touché ou pas. Bien évidemment, elle réagit en fonction de nombreux paramètres (situation, niveau d'énergie, armes disponible). Vous devrez faire face néanmoins à une moyenne de trois adversaires en combat simultané lorsque vous entrerez dans une phase d'arcade. Et des cartes vous fourniront un plan d'ensemble des déplacements ennemis ainsi que des évolutions de votre escadrille (et du vaisseau-mère - statique le plus souvent). Une fois la première mission accomplie, vous obtiendrez une nouvelle arme, beaucoup plus puissante...



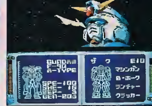
La surface des cartes varie et elles n'ont pas toutes les mêmes proportions. Mais attention, si par hasard vous nourrissiez l'idée d'esquiver un groupe d'adversaires, il auraient tôt fait de vous rattraper !

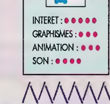
Enfin, la cartouche permet une sauvegarde automatique bien utile, ce qui permet de de reprendre votre dernière partie au dernier "act". De plus, quelques scènes d'animations augmentent l'intérêt de jeu et l'ambiance dans laquelle on se trouve projeté bénéficie du soutien cavalcadant des musiques.

Et si vous sortez indemne de cette implacable guerre, vous aurez peut-être la chance de piloter le fantastique F-91...

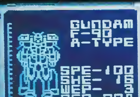
Cartouche Bandai (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console Nintendo Super Famicom. **S.A.**

















CONSOLES

DAVIS CUP

Serez-vous l'un des nouveaux Mousquetaires que la France attend (désespérément) depuis plus de 60 ans ?

Tout petit déjà, je rêvais d'être une star des courts, adulé par les foules en délire. Faute des aptitudes nécessaires, je dus bien vite renoncer, et recourir aux pixels si compensatoires...

Il faut dire que le micro, depuis ses origines, n'a jamais manqué de jeux de tennis. En des temps ancestraux où la 3-D n'existait pas, ce genre de ludiciel n'était constitué que de deux raquettes figurées par des rectangles verticaux et d'un carré signalant la balle... Malgré ce graphisme plus que sommaire, nous nous éclations tous comme des fous !

Aujourd'hui, les choses ont bien changé : de la 3-D isométrique à l'animation vectorielle, les auteurs de jeux redoublent d'astuce pour donner à leur création l'aspect le plus réaliste possible, le plus souvent hélas au détriment de la maniabilité. Malheureusement, c'est un peu le cas de Davis *Cup* qui, d'un point de vue graphique, frise la perfection - joueurs de bonne taille, multitude de mouvements - mais réclame une assez longue période d'adaptation, principalement en raison de l'angle sous lequel est vu le terrain, angle qui ne permet pas une appréhension exacte des trajectoires.

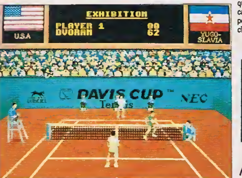
Néanmoins, même si ma préférence va à d'autres simulations tennistiques, je dois admettre qu'à l'usage, *Davis Cup* m'a procuré de grandes joies...

Du côté des options, tout y est : jeu contre la machine ou à deux, en tournoi ou à l'entraînement, choix de l'adversaire etc. Chaque joueur que l'on affronte possède les caractéristiques conformes à la position qu'il occupe dans le classement. Autant dire que plus l'on avance dans le tournoi, plus la victoire se révèle difficile à obtenir. Il vous faudra autre chose qu'un moral fluctuant à la Noah.

Malgré de petits défauts, ce soft appartient à la catégorie des bons jeux de simulation sportive. Les amateurs se régaleront !

Cartouche Loriciel pour la Nec PC Engine.

G.B.



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●

GRAPHISMES : ●●●●

ANIMATION : ●●●●

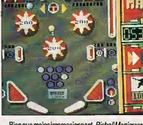
SON : ●●●

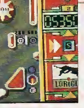


PINBALL MAGIC

Flip flapi, fric- frac, y a de quoi flipper dans son bénouze !

Difficile de transposer sur console ou micro la douce trépidation d'un jeu comme le flipper. Ceux qui en ont tâté - ne serait-ce qu'une fois - comprendront aisément à quoi je fais allusion... Difficile donc, mais pas impossible puisqu'un minimum d'ingéniosité, allié aux possibilités qu'offre l'informatique, permettent d'obtenir un jeu différent, certes, mais tout à fait digne d'intérêt - souvenez-vous de *Devil Crush* sur Nec...





Bien que moins impressionnant, *Pinball Magic* reprend un principe similaire : une fois qu'on arrive à un score donné, une combinaison de contacts ouvre l'accès à un autre écran de jeu (ou niveau) dont il faudra sortir par le même procédé et ainsi de suite... Chaque écran se révèle différent et gagne en complexité au fur et à mesure de la progression. Certains sombrent carrément dans la loufoquerie et il faut une belle dose de ténacité et d'adresse pour en venir à bout.

Très coloré et doté de bruitages corrects, *Pinball Magic* apparaît certainement comme l'un des meilleurs jeux réalisés sur la GX 4000 (sinon le meilleur)...

Mais cela suffira-t-il à fournir d'utiles titres de noblesse à cette machine qui a bien du mal à s'affirmer sur notre marché ?

Cartouche Loriciel pour GX 4000 et Amstrad CPC+.

G.B.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●



BLUE'S JOURNEY (Raguy)

Ah, comme il fait bon vivre sur la planète Raguy... Sa végétation colorée, son climat tropical, sa faune étrange, son soufflé au pissenlit ! Malheureusement, depuis que le vilain empereur Daruma et ses sbires se sont installés sur la planète, la pollution transforme peu à peu ce pays idyllique en un monde de noirceur. Blue, un des courageux autochtones, décide de parcourir le pays en collectant des fleurs et en affrontant les créatures de Daruma, afin de sauver la gentille princesse Fa, tombée gravement malade à cause de l'écologie déficiente.

Ce logiciel au scénario plus que naïf se présente donc comme le premier jeu "vert" de l'histoire du jeu vidéo... Le joueur (ou les - on peut jouer à deux simultanément, ce qui se révèle assez rare dans les jeux de plate-forme) traverse en effet des décors végétaux aux couleurs chatoyantes, le tout au son d'une musique de samba entraînante...

Blue's Journey est donc un jeu de plate-forme plutôt classique, mais doté d'un système de combat original : on assomme les monstres, puis on les ramasse et on les empile pour les balancer finalement sur leurs petits camarades ! Cette stratégie rigolote apparaît même comme la seule possible pour venir à bout des cauchemars de fin de niveau, qui se défendent généralement en créant d'innombrables créatures plus petites, qu'ils chargent ensuite de vous estourbir. Votre errance vous mènera successivement dans la jungle, dans la boue, sous l'eau, dans des grottes et dans des magasins mycomorphes où il faut acheter des renseignements, des armes, ou gagner des fleurs en participant à des jeux de hasard (cartes, loterie etc.).

Et lorsque vous avez perdu, une charmante petite fée vous supplie, les larmes aux yeux, de presser l'option "continue"... Pas besoin de le répéter deux fois !

Cartouche SNK (distribuée par Guillemot International) pour la console NEO-GEO.

F.G.

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●





CONSOLES

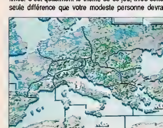
CENTURION

Morituri te salutant, mon œil ! C'est bien vivante que l'aigle romaine entend flotter sur l'imperium au rythme lourd de la marche des centuries ! Vae victis...

Les wargames ne sont pas légion sur les consoles. Tout simplement parce que nos bécanes chéries touchent essentiellement la catégorie des moins de 20 ans.

Avec *Centurion*, Electronic Arts tente de séduire les moins gamins d'entre vous (et aussi d'élargir sa part de marché). Pour une première, c'est une première et c'est avec joie que nous accueillons ce logiciel - déjà connu des Atarimanes et des Amigafans !

Nous voilà donc partis pour une conquête de l'Europe à l'époque romaine. Je me rappelle avoir appris qu'in illo tempore, un certain Julius Caesar envahissait à tour de bras de vastes contrées dans le seul but d'élargir le limes. C'est quasiment le thème de ce jeu, avec cette seule différence que votre modeste personne devra



revêtir la toge du grand Jules et chausser ses cothurnes...

De nombreuses rencontres sont à prévoir au fil de vos offensives. Dans certains cas, il se révèle possible de dialoguer avec l'ennemi - voire de l'amadouer. Mais vous devrez livrer bataille le plus souvent ! Chaque scène de combat donne lieu à des séquences d'action en 3-D : après avoir choisi votre formation d'attaque, vous pouvez donner le branle-bas et essayer d'enrayer la progression des armées adverses aux stratégies très variées, et qui ne manqueront pas de vous assaillir de toutes parts. Vous aurez évidemment la possibilité d'intervenir dans le cours de l'affrontement en contrôlant à bon escient le déplacement de vos centuries.

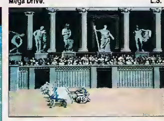
Quand les victoires s'accumulent, vous gravissez les échelons au sein de la grande famille que constitue une légion (on n'est pas César tout de suite, d'un petit coup de baguette magique). Signalons qu'en plus du classique scénario de guerre existent aussi, pour vous épargner tout ennui, plusieurs phases de jeu comme une excitante course de chars menée à un rythme endiablé et une bataille navale. .

Techniquement sans reproche, cette version de *Centurion* n'a rien à envier à ses grandes sœurs de la micro. Graphiquement et musicalement, c'est vraiment du kif. Seule la durée un peu longuette du jeu pourrait décourager les moins historiens de nos lecteurs. Mais ça n'est là qu'un inconvénient mineur !

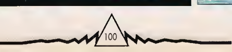
Cartouche Electronic Arts pour la console Sega Mega Drive. **L.S.**

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●●

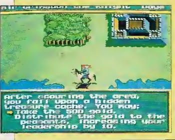






KING'S BOUNTY

Electronic Arts, bien connu des nostalgiques de la micro, inaugure ! Voici un jeu d'aventure médiéval (la plupart des jeux de recherche sur Mega Drive déroulent en japonais, y en a marre de ces Kanji, Hiragana ou Katakana - caractères japonais - qui nous font battre les paupières de lassitude !) qui cause angliche - essentiellement...
Mais malgré cela, *King's Bounty* n'a pas le goût du paradis. Car si l'ensemble apparaît nettement plus compréhensible, l'histoire, elle, ne semble guère





captivante !

A vous de choisir le héros que vous allez incarner parmi les quatre mecs suivants : le chevalier Sir Grimsaun, le paladin Lord Palmer, la sorcière Tynnestra ou encore le barbare Mad Moham... ed ? La mission : retrouver les 25 morceaux du Spectre (source de vie pour le roi Maximus), qui ont été dispersés aux... quatre coins de quatre continents par un dragon maléfique.

Il va donc falloir créer une armée comportant cavaliers, archers, hommes de pied, druides et autres valeureux combattants. Dans un premier temps, passez des contrats avec les nobles de la vallée - vous vous en féliciterez par la suite ! A vous de négocier habilement et de faire respecter l'exécution des clauses.

Au cours de votre entreprise, vous voyagerez à cheval, en bateau et ... en volant ; surmonterez des situations difficiles comme l'attaque d'un château-fort et un face-à-face avec des créatures bizarroïdes etc. Surviendra enfin la phase des combats proprement dits, qui réclamera davantage de stratégie que d'action.

En dépit de cette accumulation de péripéties, *King's Bounty* ne risque pas d'appâter tous les players. Les décors répétitifs et la bande sonore style première génération se révèlent plutôt rebutants. La mission, très longue, deviendra vite monotone si vous ne progressez pas assez rapidement dans la partie. Et puis, franchement, même si vous allez loin, le déroulement des scènes demeure inchangé. On a donc l'impression de tourner en rond, de se mordre la queue avec une vigueur imbécile. Et si l'on devait comparer *King's Bounty* à *Phantasy Star*. . Non, pas de sacrilège !

Cartouche Electronic Arts pour la console Sega Mega Drive. **L.S.**

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●



BLOCK OUT

Encore un remake de *Tetris* ! Que va donc penser le bel Alexeï des programmeurs de chez Electronic Arts ?
Rien du tout (du moins je l'espère) - si ce n'est que ces derniers manquent singulièrement d'imagination... Décidément, depuis que *Tetris* est sorti, les variantes n'ont cessé de proliférer sur toutes les machines. Après *Puzzled*, *Welltris*, *Spin Pair*, *Columns*, *Mégapanel*, voici une énième séquelle du jeu culte.

Block Out manifeste les mêmes caractéristiques que son aîné, avec cependant une grande innovation : une vision en 3-D. Sinon, le principe de jeu suit les mêmes errements. Il faut tout simplement assembler des formes géométriques de manière à constituer un carré uniformément coloré, destiné à disparaître promptement.



Les boutons A, B et C du joypad vous permettent d'effectuer des rotations tridimensionnelles sur les pièces à emboîter.

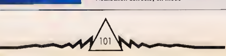
Certes, le maniement des blocs ne se révèle pas évident mais on s'y adapte très rapidement. Et tout comme dans *Tetris*, une série d'options vous offre la possibilité de compliquer un peu la tâche. On peut ainsi accélérer la chute des pièces, changer leur forme ou rétrécir la taille du puits.

Réalisation correcte, un mode deux joueurs, animation 3-D des blocs transparents et effets de perspective de la vue d'ensemble...

Tout cela assure à *Block Out* un suffisant intérêt.

Cartouche Electronic Arts pour la console Sega Mega Drive. **L.S.**

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●





HIT THE ICE

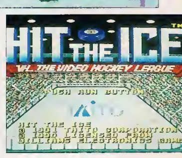
Ça vaut les matchs historiques entre l'URSS et la Tchécoslovaquie après le printemps de Prague !



Fidèle lecteur, ce mois-ci le mot d'ordre est de vous en mettre plein la vue. Et plein les mirettes - vous allez en avoir ! Jusqu'ici, les simulations sportives étaient le plus souvent basées sur le soccer, le football américain, le base-ball et le basket, les courses de Formule 1 - j'en passe et des mouvementés.

Mais aujourd'hui les fans réclament toujours plus, si bien que Taito nous balance à la figure une superbe simulation de hockey sur glace digne de figurer dans les annales - et pas piquée des hannetons ! Eh oui - qui ne rêve d'éclater la tronche de son adversaire pendant un match ? On se le demande... Les fous de bastons dans les rues sombres et de pouilledaves au cœur des quartiers les plus craignos vont littéralement se régaler !

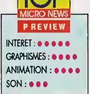
C'est carrément l'apocalypse... Plus brutal y a pas... Et vas-y que j'te défonce le crâne avec le palet, que je te ravale la façade d'un bon coup de crosse, que je te loge trois uppercuts dans le trou à becqueter... et tout cela dans les plus nobles règles de l'art. Vous allez rire, mais contrairement à ce qu'on peut penser, il existe des règles et malheur à celui qui les outrepasserait...



En somme, ça fait deux jeux en un seul : un côté purement castagne et un côté vraiment sportif, où il s'agit de marquer un maximum de points à l'adversaire.

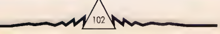
Comme on peut le constater en commençant une partie, le nombre de joueurs se voit quelque peu réduit : ce n'est plus une équipe de six hockeyeurs (avec le gardien), mais de trois que vous aurez à gérer. Douze clampins en train de s'avoiner le portrait, ça ferait plutôt désordre et se révélerait beaucoup trop compliqué à





INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●





orchestrer sans voir rouge !

Vous allez sélectionner les joueurs sur un tableau d'affichage définissant les qualités et les physionomies de chacun des membres de l'équipe - la plupart arborent un faciès de tueur dégénéré en quête d'une atrocité à commettre, mais que voulez-vous, depuis que le monde est monde...

Une fois cette opération effectuée, vous vous retrouvez sur la glace vis-à-vis de votre ennemi juré, que l'arbitre ne vous empêchera pas d'assaisonner, de peur de prendre un mauvais coup. Chaque rencontre se divise en trois... tiers-temps, pendant lesquels vous devrez, en même temps, déjouer les techniques de votre adversaire et échapper à ses velléités bagarreuses.



Il existe trois modes : championnat, "VS-mode", et un mode de configuration (sauf erreur de ma part) où il faut tenir compte d'un certain nombre de paramètres (nous ne vous en dirons pas plus : la version n'est pas tout à fait finalisée). Côté sonore, énormément de digits ont été utilisées afin de concourir au réalisme des actions. Enfin, les déplacements des personnages se trouvent fort bien décomposés et on notera que l'éditeur nippon a particulièrement insisté sur ce point.

Une très belle réalisation de Taito, sur laquelle il nous tarde de revenir plus amplement lors de sa sortie officielle, fin septembre !

Carte Taito (distribuée par Sodipeng - sortie nationale fin septembre) pour les consoles Core Grafx et Super Grafx. **S.A.**

RACING SPIRIT

Les simulations de course de motos sur Core Grafx sont plutôt rares par rapport à l'incroyable quantité de shoot'em up (très chouchoutés) ou aux autres jeux d'action à la mode...

Les amateurs du genre vont sauter de joie en trouvant enfin un soft à leur convenance ; quant aux autres - eh bien reluquez le test et jugez !

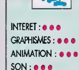
Comme dans tout Grand Prix moto qui se respecte, *Racing Spirit* vous plonge dans la nouvelle saison du championnat des 500 c3. Après avoir choisi votre écurie (entre 4), vous devrez régler votre monstre (adhérence des roues, type de moteur et puissance des freins) et tenir compte évidemment des conditions météorologiques pendant la durée de la compétition.

Il vous sera possible d'augmenter la qualité de votre tenue de route et d'améliorer l'accélération pour pouvoir filer à fond la caisse. Pas facile cependant de manier votre deux-roues dans les premières heures. Réflexes, habileté et persévérance seront votre lot si vous voulez survivre en toute sécurité, sans heurter les autres concurrents... N'est pas Wayne Rainey ou Michael Doohan qui veut !

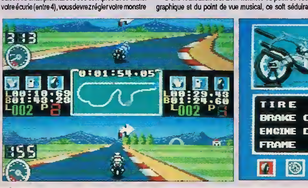
L'écran sert de tableau de bord et vous livre tous les paramètres indispensables au bon fonctionnement de votre engin, qui va vrombir du feu de Dieu ! Gaffe quand même aux virages étroits, difficiles à négocier (là, *Racing Spirit* manque un peu de maniabilité) et sources de ralentissements.

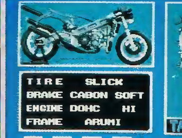
D'une réalisation tout à fait honnête du point de vue graphique et du point de vue musical, ce soft séduira l'ensemble des "motorcycle boys".

Cartouche Irem (vue et disponible chez I.D.E. ; tél. : 49.39.05.72) pour les consoles Core Grafx et Super Grafx. **L.S.**



INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●





KING OF THE MONSTERS

"Au milieu de la ville dévastée, indifférent à la foule qui fuyait dans la panique la plus totale, le gigantesque primate saisit soudain par-derrière le lézard géant - une position qui évoquait irrésistiblement la sodomisation. Il ne suffisait plus à ces horribles créatures de s'entretuer en massacrant au passage la population, il fallait en plus qu'elles exhibent aussi leurs pratiques contre nature devant les yeux innocents des enfants apeurés !"

Non, même si les apparences sont trompeuses, ces monstres sont bien là pour faire la guerre et pas l'amour, et ladite position n'est rien d'autre qu'une terrible prise cash de catch...

Cette cartouche géniale vous propulse dans la peau (les poils ou les écailles...) de titanesques monstres tout droit sortis des pires films catastrophes japonais, pour une série de combats tenant du catch, du karaté et du combat de rues ! On peut jouer seul, à deux ou encore à deux contre l'ordinateur. Chaque joueur choisit un des six monstres proposés (un gorille, une momie gluante, un géant de pierre, un gros insecte, un cousin lointain de Godzilla et pour terminer un solide robot) et tente de survivre à une suite de joutes de plus en plus dévastatrices.

Vous allez vous croire descendu au Teraton Hotel... Et gare au gorille !

Les bagarres se déroulent dans des villes japonaises (Tokyo, le port industriel d'Okayama etc.), qui vont subir les conséquences de telles empoignades : ponts, immeubles, parcs d'attractions, métros, voitures, tout y passe ! Les minuscules humains ont beau envoyer l'armée avec ses chars, ses hélicoptères et ses avions, rien n'arrête nos immondes bestioles, qui vont même jusqu'à s'en servir pour se les balancer sur le coin du museau ! Aucun bâtiment ne résiste aux coups des combattants, la seule limite est constituée par une barrière électrique qui entoure la ville et forme une sorte de gigantesque ring...

Une des stratégies les plus efficaces consiste d'ailleurs à saisir son adversaire pour le projeter sur la barrière afin que celui-ci, en plus du choc, perde aussi des points de vie par électrocution ! La panoplie des techniques disponibles se révèle assez variée (tourbillon de pattes, de griffes, prises de catch etc.) et chaque créature dispose en plus d'une arme secrète surpuissante - activable en maintenant la pression sur deux boutons à la fois pendant quelques secondes. Les bruitages sont vraiment très réussis (on entend les vertèbres craquer, des cris et des grognements divers, les hurlements d'horreur de la population, des explosions, le bruit des gratte-ciel qui s'écroulent etc.) et les musiques qui accompagnent le jeu recréent l'ambiance des plus grands films de monstres comme *King Kong* ou la série des *Godzilla* !

D'une excellente réalisation, *King of the Monsters* fourmille de petits détails qui renforcent encore l'intérêt de jeu (lorsque votre léviathan, tombé au champ d'horreur, ressuscite, des éclairs jaillissent du ciel et viennent frapper le petit tas d'ossements pour le reconstituer !).

Décidément, réduire en miettes des véhicules et des édifices d'un seul coup de griffe provoque d'incomparables jouissances... Quel plaisir de ravager une ville à deux !

Cartouche SNK (distribuée par Guillemot International) pour la console NEO-GEO.

F.G.



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●●

ALPHA MISSION 2

Un léviathan de l'espace, ça se déguste à petites bouchées. Taillez dans le lard du vaisseau !

Un shoot'em up de plus ! Oui, mais le premier pour la NEO-GEO, et le moins qu'on puisse dire, c'est que ça déménage ! Ici, pas d'aliens gluants, mais trois zones bourrées à craquer de vaisseaux spatiaux ennemis ultrasophistiqués (dont certains ont la taille de plusieurs écrans !). Mais c'est surtout la panoplie d'armes qui donne au jeu tout son intérêt... On peut en effet employer un arsenal incroyable, du classique tir à tête chercheuse à l'explosion nucléaire, en passant par la création d'un trou noir qui aspire tout ce qui passe à sa portée et le fait disparaître dans le vide infini de l'espace !

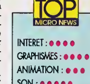


Il existe en fait plus d'une dizaine de configurations possibles pour votre vaisseau (*Homing, Nuclear, Black Hole, Shotgun, Fire, Thunder, Shield, Phoenix, Laser, Bubble, Side*), chacune d'elles correspondant à une arme ou à une protection particulière. Pour en bénéficier, il faut collecter les éléments qui les composent en respectant un certain ordre. Lorsque vous disposez d'un équipement complet, vous passez à la suivante, plus puissante. Un menu disponible à tout moment du jeu permet ensuite de choisir parmi toutes les configurations récoltées. De nouveaux compartiments surgissent alors des bords de l'écran pour venir se fixer de chaque côté de votre vaisseau. Possibilité aussi, entre deux niveaux, de se procurer celle de son choix grâce à l'argent récolté en route.

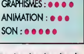
Vos adversaires se révèlent rapides et bien armés, et les plus gros d'entre eux, tapis au fond de gigantesques puits, remontent à la surface grâce à un zoom impressionnant. Et certains titanesques vaisseaux aliens se regroupent pour former un appareil dont la taille défie la raison humaine... Difficile de trouver les points faibles de tels monstres ! Aussi doit-on les démolir par petits bouts en s'attaquant successivement aux centres vitaux. Les gardiens de fin de niveau vous obligent souvent, eux, à faire preuve d'un minimum de stratégie, comme l'immense vaisseau à tête de crabe de la première zone, qui lâche des salves de laser géantes presque infranchissables et dont il faudra d'abord dégommer les pinces. En chemin, vous trouverez aussi de petites capsules qui renferment des bonus permettant de dédoubler ou tripler vos lasers. Une fois abattue, la coque libère le précieux bonus... Mais attention, il ne s'agit pas de tirer à tort et à travers car si une balle perdue touche un bonus, celui-ci recule et disparaît de l'écran.

Alpha Mission 2 fait donc preuve d'un peu plus de finesse que la plupart de ses confrères : il ne suffit plus seulement de tirer sur tout ce qui bouge, il faut aussi collecter ses armes dans l'ordre, savoir les utiliser au bon moment, et éviter de dégommer de précieux bonus... Voilà un grand shoot'em up - pas très original mais dont on appréciera la réalisation (techniquement irréprochable) - qui donne l'impression d'avoir chez soi une véritable borne d'arcade... A ce prix...

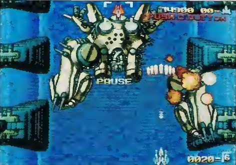
Cartouche SNK (distribuée par Guillemot International) pour la console NEO-GEO. F.G.

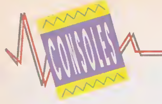


INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●●









SPIDERMAN

La Parque erre, et les toiles du destin se tissent autour de Peter. Atropos vouloir en faire...

Peter Parker - notre reporter photo bien-aimé, plus connu sous le nom de Spiderman, l'homme-araignée - se trouve bien au frais à siroter une bibine glacée en regardant la finale du Super Bowl à la téloche, quand soudain son visage apparaît à l'écran.
On l'accuse injustement d'avoir déposé une bombe dans le centre de New York. En vérité, l'auteur de ce méfait n'est autre que Kingpin, un chenapan de première (et plus de 100 kg de muscles) dissimulé sous une fausse identité. La tête du malheureux journaliste est mise à prix pour 10 000 dollars, dead or alive. Et même les keufs sont à ses trousses !



Pas de temps à perdre : dans la peau du mec Parker, vous disposez de 24 heures pour prouver votre innocence, avec l'aide de votre outil de travail et de superpouvoirs. La partie ne sera pas facile car Kingpin a engagé six gros bras (Dr Octopus, Le Lézard, Electro etc.) et leurs nombreux acolytes pour vous faire passer l'arme à gauche. . La première épreuve réclamera beaucoup d'agilité et une parfaite maîtrise de vos fils arachnéens car il vous faudra grimper jusqu'au dernier étage du *Daily Bugle* (le canard où vous travaillez) afin d'y glaner quelques renseignements.

Mais pressons ! L'heure tourne et vous avez à affronter des chiens enragés, des badauds pas très amicaux, avant de vous taper le Dr Octopus et ses tentacules d'acier (prenez-les en photo, ça vous servira de témoignage !), obstacle final avant la troisième épreuve. Et rappelons qu'à chaque stage accompli, une clé vous sera octroyée. Après, ça se corse de plus en plus, les crocodiles ont remplacé les chiens et des trappes se déroberont sous vos pas pour vous propulser dans la gueule avide de ces gentilles petites bébêtes. Heureusement, vous êtes le roi du tissage - mais attention, ce pouvoir n'est pas illimité et quand vos réserves de fil s'amenuisent, un conseil : vendez vos photos et tout rentrera dans l'ordre. Hélas, les heures passent et les chances de prouver votre innocence deviennent égales à zéro... Alors magnez-vous le rond !



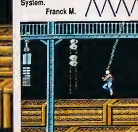
Comme vous pouvez le constater, *Spiderman* se joue à train d'enfer, un chouia ralenti cependant par la difficulté qu'on éprouve à coordonner toutes les commandes de la manette.
Mais - compensation - la notice se révèle très explicative... Ce soft plaira donc aux petits (et aux grandelets comme moi, qui rajeuniront de quelques années).
Cartouche Sega pour la consola Sega Maater System.

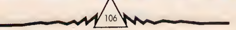
Franck M.

TOP MICRO NEWS
INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●









MICRO NEWS :

VIVEZ LA MICRO A FOND LA CAISSE !

ABONNEZ-VOUS A MICRO NEWS ET RECEVEZ UN JEU EN CADEAU DE BIENVENUE + UNE DES TROIS CONSOLES AMSTRAD GX 4000 OFFERTES CHAQUE MOIS PAR TIRAGE AU SORT !





☐ Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 199 F.
A retourner à *Micro News, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.*

Nom :..Prénom : ....
Adresse : ....
Ville :..Code postal : ....
Machine (obligatoire) : ....Age : ....

ETRANGER ET DOM-TOM + 95 F (Mandat uniquement)



La rentrée pour dans pas longtemps ! Vous vous sentez l'âme de Dick Rétréci... Ça n'arrive qu'aux vivants... Pour gagner son bœuf, la chasse est ouverte. Faites monter la bière, on tue le veau gras ! Le rouge est mis, voué au blanc-bleu, je tire ma révérence à la déloyale. Je suis un truand embûché de Noël - rien dans les manches quand la ville dort. Les séquestrés de la cloche et le mytheux doivent jurer sur la Cosa Nostra "être les auteurs des Top Secret ci-joints et ne les avoir recopiés sur aucun journal français ou étranger". Soyez donc honnête ! Inutile de frapper, sauvons la farce : la parole est aux colts, le singe est au parfum quand s'allongent les nababs... Aux détectives privés les jeux de vie et de mort, aux informateurs mal rasés les anciens numéros ! Ni vu, ni connu...

AMIGA

QUELQUES CHEAT MODES
(envoi de Fabien Ménémenlis)

Awesome

Appuyez sur + dans le pavé numérique et pressez le bouton de tir avant de jouer. Lorsque vous jouerez **F1**, ça vous débarrassera des ennemis. **F6** redonnera du fuel et les **touches 1 à 10** livreront l'accès aux différentes armes.

Back to the Future 3

Pendant la "Story", tapez dans le level 1 : **ROTTEN CHEAT**. Au level 2 : **LOUSY CHEAT** ; au level 3 : **DOWN CHEAT** pour les vies infinies.

Chase H.Q. 2

Tapez **IN A GARDEN** pendant l'écran de présentation et vous pourrez rajouter du temps en appuyant sur la touche **T**.

Sim City

Tapez **FUND** pour 10 000 dollars de plus.

Nitro

Entrez votre nom comme **MAJ** afin d'obtenir beaucoup de fuel et d'argent.

NINTENDO NES

BIONIC COMMANDO
(envoyé par Frédéric Cètre)

ASTUCES

◊ Ce jeu est pourvu d'un mode "continue" - mais pour y accéder, il faut savoir gagner sa croûte. Si donc vous voulez manger à votre faim, accomplissez un maximum de transferts en hélicoptère et croisez une toultitude de camions, de manière à livrer des combats au sol. A chaque affrontement, vous tombez sur deux boss ou deux jeeps - qui une fois morts abandonnent un aigle (2 au total par combat terrestre).

◊ Si à un moment donné vous vous retrouvez menacé d'une mort certaine (chute dans un trou ou autre inconvénient majeur..), faites **A.B + START** et vous serez téléporté au menu **SELECTION**.

LE JEU

Un
Emetteur rose 1.4.5 : pour détruire la machine, il faut se placer sur la poutre du milieu et tirer sur l'engin tout en évitant sa progression. Cala vous permet d'obtenir la potion.

Treize
Il existe une fusée éclairante.

Deux
Même principe qu'au 1 et vous gagnez la croix.

Seize
Un émetteur vert

Quatre
Emetteur rose + fusée éclairante. Et même principe qu'aux niveaux 1 et 2, en prenant soin toutefois d'éviter le soldat en armure. Gain de toute cette opération : le fusil à 3 tirs.

Cinq
Emetteur rose. Détruisez le canon mécanique en échappant à ses tirs. Vous gagnez le lance-roquettes.

Quinze
Pour franchir la poutrelle métallique qui fait obstacle, laissez-vous toucher par un ennemi tout en marchant contre ladite poutrelle. Vous tomberez sur un émetteur orange.

Trois
Mettez-vous sur lance-roquettes (même principe qu'au niveau 5) : vous aurez droit au **CHANGEUR**

Six
Mettez-vous sur lance-roquettes + **POTION**. Pour éliminer le soldat géant, visez la poitrine puis détruisez la machine et vous serez gratifié d'un passeport.

Quatorze
Un émetteur bleu.

Huit
Emetteur bleu. Vous obtiendrez les bottes d'acier selon le même principe qu'au niveau 1

Neuf
Le casque s'acquiert avec la même technique qu'au niveau 1.

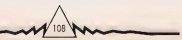
Dix-neuf et Sept
Anéantissez le pilier métallique en utilisant le fusil tridirectionnel.

Dix
Emetteur orange. Pour franchir les passages où se bousculent des glaçons, accroupissez-vous et laissez-vous transporter par la **BOUE ROUGE**. Chefs ennemis : de la même façon qu'au niveau 5 ; il existe en outre un **1UP**

Onze
Au début de ce stage, n'empruntez pas les chariots mais déplacez-vous au plafond (à la manière de Spiderman). Le pare-balles vous sera alors acquis.

Douze
Nécessité de posséder le lance-roquettes...
◊ Pour détruire la navette spatiale, tirez sur la bulle ORANGE en grimpant sur l'avant-dernier réacteur quand celui-ci n'est pas en fonctionnement (of course !). Montez vite ensuite sur celui du dessus et faites feu.
◊ A la fin de ce stage, vous découvrirez un grand vide. Sautez donc, en dessous se trouve un hélico. Pour l'allumer, visez en plein cockpit - sinon adieu ! Mais surprise, le big boss ennemi arbore une ressemblance certaine avec un chef de guerre allemand bien connu...
◊ Ça n'est pas encore terminé, il vous reste 60 secondes pour fuir. Attention cependant au supersoldat.
Et voilà, mission terminée ! Bionic Commando et Super Joe sont récupérés et les congratulations pleuvent..

WRATH OF THE BLACK MANTA
(envoyé par Emmanuel Louis)





CONSEILS

Il existe évidemment des passages secrets : pour savoir où ils se trouvent, déchiffrez soit les lettres, soit les messages des enfants que vous venez de délivrer. Une fois que vous êtes arrivé au lieu indiqué, placez-vous contre le mur et tirez très vite une volée de shurikens (valable pour le premier stage).
Dans les autres stages - jusqu'à la fin du jeu -, il faudra procéder de la même façon si l'on excepte qu'il sera nécessaire de se baisser et de tirer. Dans les passages secrets, vous trouverez généralement des POW : ils augmenteront votre ligne de concentration, ce qui aura pour effet, si vous mobilisez vos facultés cérébrales au maximum, de rendre votre pouvoir plus performant (ou bien d'augmenter sa durée).
Il faut délivrer tous les enfants. Cette action vous fournira aussi des points supplémentaires à la fin du stage. Vous pouvez augmenter également le niveau de vos crans d'énergie (jusqu'à 8) en empruntant les portes où se tiennent deux hommes bleus solitaires. Quand vous les aurez tués, un troisième surviendra et vous obtiendrez trois crans en plus...

PREMIER STAGE

No problem. Abattre le chat ? Avec **the art of the shadow**, c'est du gâteau... Visez la tête en évitant les briques qui tombent.

DEUXIEME STAGE

Tout au début, vous devrez tirer par trois fois dans les ninjas rouges ; une cape s'envolera et il faudra sauter pour s'en emparer : maintenant vous ne pouvez plus utiliser que **the art of the missiles**. Après être retombé, direction la gauche et utilisez the art of invisibility. Quand vous êtes arrivé au bout et être passé par le passage secret, revenez sur vos pas et continuez... Pour supprimer le boss, employez **the art of the invisibility**, baissez-vous et tirez sur la statue (quand la dernière commence à bouger dans tous les sens, tirez et débrouillez-vous)...

TROISIEME STAGE

Sans difficulté. Anéantissez le chef au moyen de the art of invisibility, mettez-vous sur l'une des plaques du haut, baissez-vous et tirez sur le SHAMAN.

QUATRIEME STAGE

Rien de particulier à signaler. Le chef se fait supprimer au moyen soir au moyen de the art of invisibility (et débrouillez-vous ensuite), soit par l'intermédiaire de the art of the missiles : pour se débarrasser des deux petits, il suffit de trois coups. Le grand necessitera 5 coups - balancez la purée quand il se sera baissé.

DERNIER STAGE

Là non plus vous ne sombrez pas dans la difficulté. Signalons que le dernier étage du niveau se trouve être le quatrième (je vous dis ça pour vous faire songer à recharger en énergie et que vous pensiez à ne plus vous faire toucher. Pour ça, le mieux, c'est évidemment d'utiliser the art of the invisibility).
Voici EL TORO, attention ! Faites exactement ce que je vous dis : appuyez sur Select - vous devriez voir le tableau de vos "arts". Choisissez dans le groupe A **art of the fire bomb**, dans le groupe B, **art of the fire ring**, dans le groupe C, **art of the spider** ; le groupe D, **art of the missiles**..
Quand vous arrivez devant la JUKE-BOX, balancez la sauce de vos shurikens, EL TORO apparaît et .. il tient un enfant dans ses mains : si par malheur vous tirez dans le marmot, vous perdez un cran d'énergie.
Maintenant, allez à l'autre bout de l'écran et invoquez impérativement the art of the fire bomb : il devrait perdre un cran. Essayez ensuite de vous approcher - sans vous faire toucher - en invoquant cette fois the art of the fire ring : il perdra un deuxième cran d'énergie. Retournez après à l'autre bout de l'écran (là où n'est pas EL TORO) et invoquez the art of the spider. Plongez sous terre, avancez, placez-vous sous EL TORO et attendez qu'il s'éloigne vers la gauche. Puis refaites surface et chargez, dans le groupe C, the art of the spider contre **the art of the ground fire.** A cet instant, EL TORO vous tourne le dos, vous ne risquez donc pas de toucher l'enfant - utilisez donc the art of the ground fire : il devrait encore perdre un cran. Aprèsent, utilisez the art of the missiles pour le coup final et quand il est touché, boum ! boum !,vous voilà le digne successeur de votre Maître, qui ne peut malheureusement plus rien vous apprendre...

SEGA MEGA DRIVE

POPULOUS
(envoyé par Yoann Grégoire)

LES CODES

O. SHIDOSING
1. GENESIS
2. JOSAMAB
3. TIMUSLUG
4 CALDIEHILL
5. SCOQUEMET
6. SWAUER
7. KILLPEING
8. EOROZORD
9. BURWILCON
10. MORINGILL
11. NIMIHILL
12. BILCEMET
13 RINGMPED
14. WEAVHIPHAM
15. ALPOUTOND
16. BADACON
17. IMMUSTILL
18. HOBDIETORY
19. BUGOUEEND
20. SHADTED
21. CORPEHAM
22. BINOZOND
23. SADWILLOW
24. LOWINGICK
25. QAZITORY
26. VERYMEEND
27. MINMPME
28 HAMHIPOLD
29. FUTOUTBOY
30. SUZALOW
31. DOUUSICK
32 SHIDIEHOLE
33 HURTLOPLAS
34. JOSTME
35. TIMPEOLD
36. CALOZBOY
37. SCOWILDOR
38. SWAINGPAL
39. KILLOHOLE
40. EOAMELAS
41 BURMPAL
42 MORHIPPIL
43. NIMOUTJOB
44 BILADOR
45. RINGGBPAL
46. WEAVINPERT
47. ALPLOPOUT
48. BADTAL
49. IMMPEPIL
50. HOBOZJOB
51. BUGWILLIN
52. SHADOGODON
53. COROPERT
54. BINMEOUT
55. SHADMPT
56. LOWHIPBAR
57. QAZOUTER
58. VERYELIN
59. MINGBDON
60. HAMINMAR
61. FUTLOPLUG
62. SUZTT
63. DOUPEBAR
64. SHIOZER
65. HURTIKEING
66. JOSOGOORD
67. TIMOMAR
68 CALMELUG
69. SCOMPHILL
70. SWAHIPMET
71. KILLQAZED
72. EOAEING
73. BURGBORD
74. MORINCON
75. NIMLOPILL
76. BILTHILL
77. RINGOXMET
78. WEAVEAED
79. ALPIKEHAM
80. BADOGOOND
81. IMMOCON
82. HOBMEILL
83. BUGMPTORY
84. SHADKOPEND
85. COROAZME
86. BINEHAM
87. SADGBOND
88. LOWINLOW
89. QAZLOPICK
90. VERYYTORY
91. MINOXEND
92. HAMEAME
93. FUTIKEOLD
94 SUZOGOBOY
95 DOUOLOW
96. SHIMEICK
97 HURDTIHOLE
98. JOSKOPLAS
99. TIMOAZAL
100. CALEOLD
101. SCOGBBOY
102. SWAINDOR
103. KILLSODPAL
104. EOAYHOLE
105. BUROXLAS
106 MOREAAL
107. NIMIKEPIL
108. BILOGOJOB
109. RINGUDOR
110. WEAVDEPAL
111. ALDIPERT
112. BADKOPOUT
113. IMMOAZT
114. HOBEPIL
115. BUGGBJOB
116. SHADASLIN
117. CORSODDON
118. DINYPERT
119. SADOXOUT
120. LOWEAT
121. OAZIKEBAR
122. VERYQUEER
123 MINULIN
124 HAMDEDON
125 FUTDIMAR
126. SUZKOPLUG
127. DOUQAZHILL
128. SHIEBAR
129. HURTCEER
130. JOSASING
131. TIMSODORD
132. CALYMAR
133. SCOOXLUG
134 SWAEAHILL
135. KILLDIEMET
136. EOAQUEED
137. BURUING
138. MORDEORD
139. NIMDICON
140. BILKOPILL
141. RINGINGTORY
142. WEAVIMET
143. ALPCEED
144. BADASHAM
145. IMMSODOND
146. HOBYCON
147. BUGOXILL
148. SHADUSTORY
149. CORDIEEND
150. BINOUEME
151. SADUHAM
152 LOWDEOND
153. QAZDILOW
154 VERYWILICK
155. MININGHOLE
156. HAMIEND
157. FUTCEME
159 DOUSODBOY
160. SHIYLOW
161. HURTAICK
162 JOSUSHOLE
163. TIMDIELAS
164 CALQUEAL
165. SCOUOLD
166 SWADEBOY
167 KILLOZDOR
168. EOAWIPAL
169. BURINGPERT
170. MORILLAS
171. NIMCEAL
172. BILASOIL
173. RINGHIPJOB
174. WEAVOUTLIN
175. ALPAPAL
176 BADUSPERT
177. IMMDIEHOUT
178. HOBQUET
179. BUGUPIL
180. SHADPEJOB
181. COROZLINE
182. BINWILDON
183. SADINGMAR
184. LOWIOUT
185. QAZCET
186. VERYMPBAR



187. MIMHIPER
188. HAMOUTING
189. FUTADON
190. SUZUSMAR
191. DOUDIELUG
192. SHIQUEHILL
193. HURTTBAR
194 JOSPEER
195. TIMOZING
196. CALWILORD
197. SCOINGCON
198. SWAILUG
199. KILLMEHILL
200. EOAMPMET
201. BURHIPED
202. MOROUTHAM
203. NIMHAORD
204. BILUSCON
205. RINGINILL
206. WEAVLOPTORY
207. ALPTMET
208. BADPEED
209. IMMOZHAM
210. HOBWILOND
211. BUGINGLOW
212. SHADOILL
213 CORMETORY
214. BINMPEND
215. SADHIPME
216 LOWOUTOLD
217. QAZAOND
218. VERYGBLOW
219. MININICK
220. HAMLOPHOLE
221. FUTTEND
222. SUZPEME
223. DOUOZOLD
224. SHIWILBOY
225. HURTOGODOR
226. JOSOICK
227. TIMMEHOLE
228. CALMPLAS
229. SCOHIPAL
230. SWAOUTPIL
231. KILLEBOY
232. EOAGBDOR
233. BURINPAL
234 MORLOPPERT
235 NIMTLAS
236. BILPEAL
237. RINGEAPIL
238. WEAVIKEJOB
239. ALPOGOLIN
240. BADOPAL
241. IMMMEPERT
242. HOBMPOUT
243. BUGHIPT
244. SHADQAZBAR
245. COREJOB
246. BINGBLIN
247. SADINDON
248. LOWLOPMAR
249. QAZTOUT
250. VERYOXT
251. MINEABAR
252. HAMIKEER
253 FUTOGOING
254 SUZODON
255. DOUMEMAR
256. SHIMPLUG
257. HURTKOPHILL
258. JOSQAZMET
259. ?
260. TIMEER
261. SCOINORD
262. SWALOPCON
263. KILLYLUG
264 EOROXHILL
265. BUREAMET
266. MORIKEED
267. NIMOGOHAM
268. BILOORD
269. RINGDECON
270. WEAVDIILL
271. ALPKOPTORY
272. BADQAZEND
273 IMMEED
274. HOBGBHAM
275. BUGINOND
276. SHADSOLOW
277. CORYILL
278. BINOXTORY
279. SADEAEND
280. LOWIKEME
281. QAZOGOOLD
282. VERYUOND
283 MINDELOW
284 HAMDIICK
285 FUTKOPHOLE
286. SUZQAZLAS
287 DOUEME
288. SHIGBOLD
289. HURTASBOY
290. JOSSODOR
291. TIMYICK
292. CALOXHOLE
293. SCOEALAS
294. SWAIKEAL
295. KILLQUEPIL
296. EOAUBOY
297. BURDEDOR
298. MORDIPAL
299. NIMKOPPERT
300. BILOAZOUT
301. RINGIAL
302. WEAVCEPIL
303. ALPASJOB
304. BADSODLIN
305. IMMYPAL
306. HOBOXPERT
307. BUGEAOUT
308. SHADDIET
309. COROUEBAR
310. BINUJOB
311. SADDELIN
312. LOWDIDON
313. QAZKOPMAR
314. VERYINGLUG
315. MINIT
316. HAMCEBAR
317. FUTASER
318 SUZSODING
319. DOUYDON
320. SHYOXMAR
321. HURTUSLUG
322. JOSDIEHILL
323. TIMQUEMET
324. CALUER
325. SCODEING
326. SWADIORD
327. KILLWILCON
328. EOAINGILL
329. BURIHILL
330. MORCEMET
331 NIMASED
332. BILSODHAM
333. RINGOUTOND
334. WEAVACON
335. ALPUSILL
336. BADDIETORY
337. IMMQUEEND
338. HOBUED
339. BUGDEHAM
340. SHADOZOND
341. CORWILLOW
342. BININGICK
343. SADITORY
344. LOWCEEND
345. QAZASME
346. VERYHIPOLD
347. MINOUTBOY
348. HAMALOW
349 FUTUSICK
350. SUZDIEHOLE
351. DOUQUELAS
352. SHIUME
353 HURTPEOLD
354. JOSOZBOY
355. TIMWILDOR
356. CALINGPAL
357. SCOIHOLE
358. SWACELAS
359. KILLMPAL
360. EOAHIPPIL
361. BUROUTJOB
362. MORADOR
363. NIMUSPAL
364. BILDIEPERT
365. RINGLOPOUT
366. WEAVTAL
367. ALPPEPIL
368. BADOZJOB
369. IMMWILLIM
370. HOBINGDON
371. BUGIPERT
372 SHADMEOUT
373. CORMPT
374. BINJIPBAR
375. SADOUTER
376. LOWALIN
377. QAZUSDON
378. VERYINMAR
379. MINLOPLUG
380. HAMTT
381. FUTPEBAR
382. SUZOZER
383. DOUWILING
384. SHIINGORD
385. HURTOMAR
386. JOSMELUG
387. TIMMPHILL
388. CALHIPMET
389. SCOOUTED
390. SWAIING
391. KILLGBORD
392. EOAINCON
393. BURLOPILL
394 MORTHILL
395. NIMPEMET
396. BILOZED
397. RINGIKEHAM
398. WEAVOGOOND
399 ALPOCON
400. BADMEILL
401. IMMMPTORY
402. HOBHIPEND
403. BUGOUTME
404. SHADEHAM
405. CORGBOND
406. BIBINLOW
407 SADLOPICK
408. LOWTTORY
409. QAZPEEND
410. VERYEAME
411. MINIKEOLD
412. HAMOGOBOY
413. FUTOLOW
414. SUZMEICK
415. DOUMPHOLE
416. SHIHIPLAS
417. HURTQAZAL
418. JOSEOLD
419. TIMGBOY
420. CALINDOR
421. SCOLOPPAL
422. SWÂTHOLE
423. KILLOXIAS
424. EOAEAAL
425. BURIKEPIL
426. MOROGOJOB
427. NIMODOR
428. BILMEPAL
429. RINGDIPERT
430. WEAVKOPOUT
431. ALPQAZT
432. BADEPIL
433. IMMGBJOB
434. HOBINLIN
435. BUGLOPDON
436. SHADYPERT
437. COROXOUT
438. BINEAT
439. SADIKEBAR
440. LOWOGOER
441. QAZOLIN
442 VERYDEDON
443. MINDIMAR
444 HAMKOPLUG
445 FUTOAZHILL
446. SUZEBAR
447. DOUGBER
448. SHIINING
449. HURTSODORD
450. JOSYMAR
451. TIMOXLUG
452. CALEAHILL
453. SCOIKEMET
454. SWAOGOED
455. KILLUING
456. EOADEORD
457. BURDICON
458. MORKOPILL
459. NIMQAZTORY
460. BILEMET
461. RINGCEED
462.WEAVASHAM
463 ALPOSODOND
464. BADYCON
465. IMMOXYLL
466. HOBEATORY
467. BUGIKEEND
468. SHADQUEME
469. CORUHAM
470. BINDEOND
471. SADDILOW
472. LOWKOPICK
473. OAZQAZHOLE
474. VERYIEND
475. MINCEME
476. HAMASOLD
477. FUTSODBOY
478. SUZYLOW
479. DOUOXICK
480. SHIEAHOLE
481. HURTDIELAS
482. JOSQUEAL
483. TIMUOLD
484. CALDEBOY
485. SCODIDOR
486. SWAKOPPAL
487 KILLINGPERT
488. EOAILAS
489 BURCEAL
490. MORASPIL
491. NIMSODJOB
492 BILYDOR
493. RINGAPAL
494. WEAVUSPERT

SEGA MASTER SYSTEM

MICKEY MOUSE : THE CASTLE OF ILLUSION

(envoyé par Jean-Michel Hiver)

MONDE 1 / LA FORET ENCHANTEE

Facile : pour tuer les monstres qui sévissent dans ce tableau, la seule tactique consiste à leur lancer un rocher ou bien à leur sauter dessus.

Le monstre de fin de niveau : c'est un arbre et il faut, quand il prépare ses feuilles en tournant très vite sur lui-même, sauter carrément dessus. Et lui atterrir sur le râble au moment précis où il a cessé de tourbillonner. Pour l'éviter quand il effectue sa progression, sautez-lui par-dessus.

MONDE 2 : LE PAYS DES JOUETS

Pour vous débarrasser des ennemis, lancez-leur n'importe quoi ou sautez-leur dessus. Petit truc : après avoir tué le clown, grimpez à l'échelle de gauche puis montez sur les trois pièces qui viennent.

Emparez-vous de l'étoile qui clignote et vous obtiendrez quatre étoiles d'énergie, ensuite redescendez. foutez en l'air le clown, posez le pot par terre et sautez sur un nuage de fumée qui s'échappe de la cheminée du train. Bien après, vous distinguerez une boîte comportant une boule sur le dessus : détruisez la boule et un ressort en sortira. Il vous fera sauter plus haut, mais ce ne sera pas suffisant pour atteindre les échelles. qui se trouvent encore plus haut ! Pour sauter jusqu'à leur niveau, appuyez en permanence sur le bouton 2 pendant que vous vous trouvez sur le ressort - en donnant la direction de l'échelle que vous voulez atteindre - juste avant et



pendant que Mickey saute. Et si vous voulez vous agripper à une échelle, inclinez le pad vers le haut.
Le monstre de fin de niveau : pendant que ce gros clown est assis, sautez-lui sur la tête.

MONDE 3 : L'USINE A DESSERTS

Pas de pièges particuliers. Mais la façon de battre le monstre se révèle très difficile à expliquer...
Le monstre de niveau : c'est une tablette de chocolat qui donne des coups de poing contre les murs pour faire tomber des rochers (si vous les touchez par un malencontreux hasard, vous aurez une unité de vie en moins) et qui se décompose carré par carré de l'autre côté de l'écran. Quand elle se recompose, elle donne un coup de poing contre le mur puis se décompose à nouveau...
1/ La tablette se trouve à droite. Elle assène un coup contre le mur composé de rochers - qui tombent et éclatent dès qu'ils ont touché le sol, sauf un.
2/ Emparez-vous vite de ce rocher et courez vers la gauche pour ne vous arrêter qu'au mur.
3/ La tablette de choc (sans jeu de mots) se décompose. S'il n'en tenait qu'à moi, je la mangerais purement et simplement - mais Mickey n'a peut-être pas un aussi grand estomac que moi !
4/ La tablette s'est recomposée. Elle s'apprête à donner un coup de poing.
5/ Balancez-lui votre rocher dans la tronche.
6/ La tablette donne un coup de poing contre le mur... Prenez le rocher qui n'éclate pas mais en allant cette fois-ci vers la droite.
7/ La tablette se redécompose. Quand elle se recompose, filez-lui un coup de poing, allez vers la gauche etc.
8/ Une fois que la tablette a disparu, récupérez la gemme.

MONDE 4 : LA LIBRAIRIE

Pas de difficulté particulière. Mais attention, il y a deux gemmes dans ce niveau. Juste avant de parvenir à côté du chef de niveau, vous tomberez sur une échelle entourée de briques, et un passage secret. Pour y accéder, placez-vous vers le haut de l'écran et inclinez le pad vers la gauche. Ensuite appuyez une fois sur le bouton 2. Maintenez tout le temps le pad incliné vers la gauche... Mickey marche donc au milieu des briques, allez en direction de la gauche et vous aurez accès à une salle secrète. Après avoir fait main basse sur le contenu des coffres, dirigez-vous vers la droite pour affronter le chef de niveau. Pour l'avoir, il suffit de rebondir sur la partie en bleu clair de ses lettres et d'atterrir sur son œil plusieurs fois.

MONDE 5 : L'HORLOGE

Assez facile également. Je suis arrivé au chef de niveau sans avoir eu à utiliser l'option "continue". Attention, figurent dans ce niveau une étoile clignotante et deux gemmes.
Le chef de niveau : c'est le cadran d'une pendule qui largue des petits boulons (il faut vous en débarrasser). Quand le cadran (qui flotte dans les airs) descend très bas, sautez-lui dessus jusqu'à ce qu'il meure.

DANS LE CHATEAU

Voici les difficultés principales : pour franchir les précipices qui se révèlent trop larges, rebondissez sur les fantômes (vous comprendrez quand vous y serez). A un certain endroit, vous trouverez trois portes ; empruntez celle du milieu et vous devrez faire face au DRAGON. Pour l'abattre, il faut se placer au centre de l'écran pour qu'il crache ses boules vers le bas. Dès que vous voyez qu'il va tirer, grimpez sur les deux rochers et tirez le projectile indestructible qui se trouvait au milieu de l'écran et que vous aurez pris au préalable. Visez la tête. Quand il périra, allez sans discontinuer en direction de la droite et vous rencontrerez la SORCIERE. Pour vous la faire, jetez-lui la lampe à la tête - et surtout faites bien attention aux pierres qu'elle vous balance. Bonne chance... car Minnie compte sur vous !

PC

SPACE QUEST 4
(envoi de François Chalmagne)

1/ SPACE QUEST 4 : VOHAUL'S REVENGE 2

Vous débouchez dans les rues d'un Xénon ravagé. Au début, direction l'est, ramassez la corde et placez-vous derrière le gros pilier. Utilisez la corde sur le sol et attendez le moment où le petit lapin se mettra dessus, puis cliquez avec la main sur cette même corde.
Vous possédez donc ce jouet, regardez-le bien et retirez-en la pile.
Vers l'ouest maintenant, contemplez l'engin futuriste, ouvrez le vide-poches et emparez-vous de l'ordinateur portable - il faut y introduire la pile. Puis N., E., E., ouvrez la bouche d'égout. Une fois que vous vous trouvez dans ces lieux souterrains, ramassez la jarre de verre et soulevez le buvard.
Après ce petit interlude, la situation vous semblera un peu plus claire. Ouvrez le sas qui se trouve à votre gauche, du slime (de la boue) va vous suivre (si vous ne voyez rien, changez d'écran et revenez). Placez-vous un peu à gauche du croisement et attendez que le slime arrive à votre immédiate proximité - utilisez la jarre sur ce liquide acide et visqueux.
Rendez-vous tout à l'ouest, empruntez l'échelle et grimpez dans le vaisseau spatial : vous voici au bout du voyage, dans le repaire de Vohaul. Direction l'ouest et utilisez le vaisseau ; notez bien le code qui figure sur le tableau des commandes : il correspond à Zénon. Cliquez sur le pavé numérique les spécifications suivantes : les 5 premiers codes correspondent à la première ligne (en haut) ; le sixième code est le troisième signe de la seconde ligne en commençant par la gauche. Cette série de codes fournit tous les paramètres de la planète Estros. Vous vous y rendez donc immédiatement...

2/ SPACE QUEST 10 : LATEX BABES OF ESTROS

La planète (Estros) sur laquelle vous arrivez est couverte de rochers bizarres et semble vraiment inhospitalière. Allez vers l'ouest et patientez jusqu'au moment où vous verrez la silhouette de l'aigle géant (vraiment très grand), puis rendez-vous à l'est et ensuite au sud. Une fois dans l'aire du rapace, attendez que le mec de la Police des Suites se fasse empaler et fouillez-le : vous venez de vous approprier un bout de papier sans importance (enfin c'est ce que vous vous dites). Mais en y regardant de plus près, vous vous rendrez compte de sa grande utilité. Enfin, sortez du nid par le petit trou situé à droite. Après avoir fait connaissance avec les charmantes (mais ô combien agressives !) créatures du lieu, introduisez-vous de force dans le sous-marin. Le voyage sera très instructif, et vous parviendrez par ce moyen de transport à la base des Femmes Sauvages. Elles vont vous attacher sur un fauteuil, mais heureusement pour vous, avant qu'elles ne vous aient complètement épilé, une horrible créature des mers fait surface (dans l'intention d'ailleurs de vous croquer). Pour éviter cette fin ridicule appuyez sur le bouton pour le calmer un peu - quand vous vous êtes libéré des menottes, évidemment ! Ça ne sera pas suffisant... Saisissez-vous donc d'une bouteille de gaz, que vous lui balancerez à travers la gueule. Les femelles à la senteur âcre des origines vont alors vous remercier longuement et fêter l'événement au *Galleria Mell*.
Là, ramassez la carte de crédit et avant toute chose, faites un tour pour vous repérer au cœur de ce gigantesque centre commercial. Ensuite allez vous choisir une tenue convenable au *Big and Tall*, payez le vendeur et essayez de trouver un job au *Monolith Burger* - une petite séquence d'arcade vous y attend : il s'agit de placer chaque élément (salade, pickles, ketchup, mayonnaise, moutarde et pain) sur le hamburger. Chaque burger convenable vous rapporte 1 buckazoïd. En définitive, il vous faudra amasser 60 buckazoïds.
Direction le magasin de jeux et un petit coup d'œil sur la vitrine de gauche, regardez les pochettes de jeux (quel humour) et achetez le "Hint Book". Payez le livre à l'extraterrestre et sortez, ramassez le mégot de cigare qui traîne par terre au début du tapis roulant. Et illico au magasin de vêtements féminins... Acquittez-vous de la dépense et vous voilà transformé en bonne femme hypersexy.
Allez maintenant à la "self-bank", près du magasin de softs : introduisez la carte bancaire et videz le compte ; rendez-vous vers le nord et entrez au *Radio Shook* - regardez les gadgets électroniques et achetez le câble (plug) pour en équiper l'ordinateur portable (attention, le type varie selon la partie). Puis retour au magasin de prêt-à-porter pour gonzesses, afin d'adopter une tenue plus convenable.
C'est le moment d'aller faire un petit tour à la salle d'arcade, jouez-y à *Astro Chicken 2*, truc assez débile où il faut rester en vie le plus longtemps possible. Dirigez-vous ensuite vers le fond de la salle... Méfiance, un vaisseau de la Police des Suites vient d'atterrir ! Sortez de l'endroit par la droite et allez directement au "Skate-O-Rama", montez dans la coupole et attendez que les tueurs passent devant vous et poursuivent leur inspection. Descendez et direction la salle d'arcade, où leur vaisseau vous attend, bien au chaud.
Notez-y bien le code, il correspond au *Galleria Mell*... Regardez le "Hint Book" et utilisez le révélateur sur les points noirs. A un certain point, vous obtiendrez trois codes. Pour vous rendre à Vlence Flats, introduisez ces trois premiers codes et les trois autres du papier de chewing-gum. Et toc, vous repartez dans le Temps !

3/ SPACE QUEST 1 : SARIEN ENCOUNTER

"Oh les beaux graphismes que voici - mais je me suis fait arnaquer, c'est quoi cette horreur... ?", vous exclame-





rez-vous en arrivant sur cette planète ! Mais bon, ayez pitié, ce n'est que la première aventure de Roger Wilco. Allez directement au bar et conversez avec les aliens en VGA monochrome... Très jaloux de vos belles couleurs, ils vous éjectent aussitôt du cabaret. Pour vous venger, renversez leurs motos des sables .. Mais qu'est-ce qu'ils sont susceptibles - maintenant ils veulent vous tuer... Enfin, revenez dans le bar, prenez la boîte d'allumettes et retournez dans votre vaisseau, direction Xénon (Space Quest 12) !

4/ SPACE QUEST 12 : VOHAUL'S REVENGE 2

A droite toute, et utilisez la jarre de slime dans la fente d'ouverture. Tout va être désintégré... Quand vous vous retrouvez dans le couloir, utilisez les allumettes sur le cigare et le cigare sur le sol. Et voici les rayons lumineux. Employez maintenant l'ordinateur et entrez comme coordonnées . **160 - 035 - 110.**

Les lasers se disposent alors de façon à vous laisser le passage. Nord, regardez la petite prise (si elle correspond au plug, tout va bien), introduisez-le dans l'ordinateur et branchez ledit ordinateur à la prise. Si ce n'est pas le bon plug, reprenez votre vaisseau et... retour au *Galleria Mell* : procédez à l'échange de l'objet au *Radio Shook* en veillant à prendre le bon cette fois)

Cette bidouille permet d'accéder au plan des lieux Ouest, un droïde va vous suivre ; est, sud, attendez un peu ; nord, ouest, ouest, utilisez l'ordinateur sur la prise : Vohaul en personne va vous parler.

Après cette petite discussion, ouest et utilisez le "Hint Book". En découvrant les points noirs, vous allez tomber sur un code de dix chiffres : utilisez-le sur la porte blindée et vous aurez accès au sous-répertoire du disque dur de l'ordinateur central. Liquidez tout, sauf Space Ouest 4, sinon...

Ensuite, sortez et allez au troisième étage dans un trou éclairé. Là, avancez et un petit combat vous attend. Bougez de gauche à droite et au bout d'un certain laps de temps, descendez l'échelle et introduisez la disquette dans l'ordinateur. Là, tapez : **Disk Upload**, **Beam Upload** et **Beam Download** et... fin.

ULTIMA 5
(envoyé par Frédéric Forest)

QUELQUES TRUCS

◊Pour la nourriture, rendez-vous dans la cuisine d'Empath Abbey, prenez les plats disposés sur la table et montez à l'étage suivant, puis redescendez aussitôt : les plats ont réapparu, prêts à être dévorés de nouveau. Vous pouvez répéter l'opération une infinité de fois.

◊Les **skull keys** (qui seules permettent l'ouverture des Odd Doors) : à Minoc, au nord-est de Britannia, se trouvent 5 skull keys cachées dans un arbre, dans le coin supérieur gauche de la ville. Sortez puis rentrez, l'arbre contient à nouveau les mêmes clés. Comme dans le cas de la nourriture, l'opération peut se répéter à l'infini.

◊Le mot de la résistance est **Dawn**, celui de l'oppression **Impera**.

◊A Empath Abbey, demandez à Lord Michael le moyen d'obtenir le **grappin**.

◊ La **Mystic Weapon** et la **Mystic Armor** se trouvent dans le donjon Hythloth (mot du pouvoir : **Ignavus**) ; une fois dans l'Underground, téléportez-vous au nord. Les armes et les armures reposent au milieu de la lave, en nombre illimité.

◊Le **HMS Cape Plan** sert à augmenter la vitesse de la frégate (il se trouve dans un des villages entourant le château de Lord British).

◊Le **Tapis Volant** est caché dans la chambre de Lord British, au dernier étage de son château. Il faut attendre que le garde soit parti pour défoncer la porte à l'aide d'un canon. Une fois que vous êtes entré, emparez-vous du tapis et jouez sur le harpichord (une espèce de piano) les notes suivantes : **678 987 876 7653**, un mur s'ouvre et révèle la **Sandalwood Box**, indispensable à la réussite du jeu.

◊Si vous retournez à la hutte de Iolo, vous rencontrerez **Smith, le cheval parlant**. En le questionnant, vous n'obtiendrez qu'une seule réponse, **Infinity**. Ça ne sert à rien - juste une fine allusion destinée aux vétérans d'*Ultima 4*.

◊Le sort **IN POR** (téléportation), se compose de **Silk & Blood Moss**.

LES VERTUS

Il faut, tout d'abord, les étudier. Pour ce faire, munissez-vous d'un bateau (vous en achèterez un à Cove ou dans un des villages du château). N'oubliez pas que chaque ville correspond à une vertu, et à chaque vertu un mantra. Et il faudra méditer sur les mantras dans des temples bien particuliers.

Choisissez donc une vertu, rendez-vous au temple correspondant et répondez aux questions, suivant la vertu étudiée. Vous vous engagerez alors dans ce qu'on peut appeler une quête sacrée. Dirigez-vous en bateau jusqu'à l'île de l'Avatar (dans la mer du Sud), lisez le livre et revenez au temple - rendez le mantra et donnez une petite somme d'argent.

Agissez ainsi pour toutes les vertus.

Après ce long apprentissage, cherchez la Sandalwood Box (voir plus haut)... Maintenant, il va falloir brûler les Trois Seigneurs de l'Ombre et donc retrouver les trois pierres nécessaires à leur destruction - les **Shards**.

PREMIER SHARD

Voyagez jusqu'au donjon Deceit (à l'ouest du temple de l'Honnêteté, sur une petite île. Le Tapis Volant vous sera indispensable). Ouvrez-le en criant le mot du pouvoir : **Fallax**. Ensuite traversez-le (aide : au niveau 8, il faut tirer sur les murs pour que s'ouvrent des issues). Une fois dans l'Underground, recherchez un lac : au milieu de celui-ci repose un Shard - le sort IN POR se révélera particulièrement utile.

DEUXIEME SHARD

Allez au donjon Wrong (à l'ouest de Minoc, dans une chaîne de montagnes). Criez Malum et descendez comme précédemment (utilisez le sort **AN GRAV**). Prenez le S.-O.-N.-O. au carrefour : N.-O., ce chemin rejoint un autre chemin N. ; à eux deux ils font le tour d'un carré de montagnes et le Shard se trouve dans celui-ci - il existe d'ailleurs un chemin de montagne accessible à l'aide du grappin. Bon courage !

TROISIEME SHARD

Très dur à trouver... Rendez-vous dans le donjon Shame (à l'O. du château, entouré de montagnes et sur le bord d'un lac - on peut y accéder en bateau ou grâce au Tapis Volant). Criez Infama...

Au premier niveau, tirez dans les murs et grimpez sur les pierres ainsi découvertes. Une fois dans l'Underground, descendez et allez à l'est jusqu'aux montagnes ; faites IN POR, puis sur Tapis Volant allez au S. et téléportez-vous encore vers le S. et plusieurs fois à l'E. A l'aide de "View a Gem", vous localiserez un point brillant - le troisième Shard. Après vous en être emparé, téléportez-vous au N., N.-O. et engagez-vous sur le petit chemin qui serpente au nord. Enfin, remontez par le donjon Deceit. Good luck, one more time !

LA DESTRUCTION DES SHADOWLORDS

Maintenant que vous êtes en possession de trois shards, vous êtes en mesure de brûler les Shadowlords. A Empath Abbey, trouvez la flamme de l'amour, placez-vous juste en dessous de ladite flamme et criez **Astaroth**, le Shadowlord de la Haine apparaît. Dès qu'il se met à gambader au-dessus du feu, utilisez le Shard of Hatred .. et il disparaît, comme les trois voyous qui semedi soir

TABLEAU

Ville	Vertu	Mantra	Emplacement du temple
Yew	Justice	BEH	Au N.-E. de Yew
Britain	Compassion	MU	Dans les montagnes, après un pont à l'E. du château
Trinsic	Hono	SUMM	Au S.-O. de Trinsic, au S de Britannie
Jhelom	Valo	RA	Au S. de Jhelom
Minoc	Sacrifice	CAH	A l'O. de Minoc, dans le désert
Skara Brae	Spirituality	OM	Entrez dans une moongate à minuit pile
New Magincia	Humility	LUM	Dans les montagnes, sur l'île de l'Avatar
Moonglow	Honesty	AHM	A l'E. du temple du sacrifice, dans des reliefs élevés



voulaient vous repasser de votre portefeuille, quand vous avez sorti votre lame
Refaites l'opération avec le Shard of Falsehood (son nom · **Faulinei** - et brûlez-le au Lycaecum sur la flamme de la Vérité).
Encore une fois avec le shard of Cowardice (il s'appelle Nosfentor, réduisez-le en cendres à Serpent Hold avec la flamme du Courage, au sous-sol).

SCEPTRE, COURONNE ET AMULETTE

Le sceptre
A l'O. du château se dresse une chaîne de montagnes. Il existe dans ses mystérieux tréfonds une tour où est enfermé le sceptre (aide · vous aurez besoin du Tapis Volant pour l'attraper).

La Couronne
Au S.-O. de l'île de l'Avatar, une île avec une tour. . Vous obtiendrez un Black Badge en répondant à un mage curieux. La couronne repose au dernier étage, dans une petite pièce fermée du château de Blackthorn (à l'E. de Serpent Hold). Pour y entrer, servez-vous du Black Badge".

L'amulette
Au N.-O. de Trnsic s'élève un donjon. . Criez **Inopia**. Une fois plongé dans l'Underground - à l'aide de View a Gem et de téléportations - localisez l'amulette qui se trouve près de cadavres et d'une ankh.

SAUVER LORD BRITISH

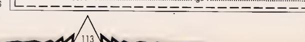
Quand tous les objets ont été récupérés, retournez au donjon Shame, redescendez, dirigez-vous vers l'E. et téléportez-vous dans la même direction. Puis avec le Tapis Volant, rendez-vous à l'île entourée de lave. Continuez à pied, jusqu'au centre. Une fois dans le noir complet (et au milieu de l'île), utilisez l'amulette et marchez à tâtons jusqu'à l'entrée du donjon Ooom. Criez **Veramocor**, entrez . vous débouchez dans une salle aux murs étranges - que vous pourrez désintégrer grâce au sceptre. Descendez alors au niveau 7. View ·, entre les deux échelles, une pièce. Allez-y, tuez tous les monstres qui s'y trouvent et en particulier les Sand Trap, qui vous dévoileront l'entrée d'un passage. Un dédale s'amorce . les halberds y seront très utiles.
Il existe en outre de nombreux mécanismes secrets. . Après maintes péripéties, vous retrouverez Lord British et vous lui donnerez la Sandalwood Box. Et je vous laisse découvrir la somptueuse séquence de fin !

GAME BOY

BUGS BUNNY AND THE CRAZY CASTLE
(envoi de Christophe Bulla)

LES CODES

1 SSSS	4 ZZPS	7 ZW4S	10 WZFS
2 SZWS	5 SW3S	8 ZX9S	11 XSJS
3 ZS2S	6 SXES	9 WSRS	12 XZKS





13 WWMS	36 TZPW	59 Y2JX
14 WXCS	37 2W3W	60 YTKX
15 XWAS	38 2XEW	61 PPMX
16 XXOS	39 TW4W	62 PYCX
17 S2SZ	40 TX9W	63 YPAX
18 STWZ	41 PSRW	64 YYOX
19 Z22Z	42 PZFW	65 S3S2
20 ZTPZ	43 YSJW	66 S1W2
21 SP3Z	44 YZKW	67 Z322
22 SYEZ	45 PWMW	68 Z1P2
23 ZP4Z	46 PXCW	69 SE32
24 ZY9Z	47 YWAW	70 SHE2
25 W2RZ	48 YXOW	71 ZE42
26 WTFZ	49 22SX	72 ZH92
27 X2JZ	50 2TWX	73 W3R2
28 XTKZ	51 T22X	74 W1F2
29 WPMZ	52 TTPX	75 X3J2
30 WYCZ	53 2P3X	76 X1K2
31 XPAZ	54 2YEX	77 WEM2
32 XYOZ	55 TP4X	78 WHC2
33 2SSW	56 TY9X	79 XEA2
34 2ZWW	57 P2RX	80 XHO2
35 TS2W	58 PTFX	

NEC SUPER GRAFX

JACKIE CHAN
(envoyé par David Domingo)

Comment éliminer les big boss sans trop de difficulté...

LEGENDES

Prise magique **n° 1** : flèche qui va vers le haut.
Prise magique **n° 2** : flèches qui vont à droite et à gauche.
Prise magique **n° 3** : flèche qui va en haut à droite.
Prise magique **n° 4** : flèche qui va en bas à droite.

LES BOSS

Premier niveau

Il faut employer la magie **n° 1**. Placez-vous en dessous de sa tête et sautez le plus haut possible. Dès que vous vous trouvez à la bonne hauteur, utilisez la prise magique et vous le toucherez facilement. Attendez donc qu'il ait fini de grimacer et recommencez l'opération jusqu'à ce qu'il explose. Ne montez pas sur ses mains, il chercherait à vous diriger vers la grosse flamme qui se balade dans l'écran.

Deuxième niveau

Même magie (n° 1) et même tactique que pour le premier niveau, mais faites attention à son boulet : pour l'éviter, il faut aller complètement à droite et quand il arrive vers vous, sautez carrément par-dessus et frappez-le à la tête. Faites quand même attention à ne pas tomber dans la lave - à cause des dalles qui se soulèvent.

Troisième niveau

Prenez la magie n° 3. ATTENDEZ (après sa mutation en lézard volant) qu'il se soit immobilisé et approchez-vous ensuite de lui, de manière que votre magie le touche. Puis sautez, et quand vous arrivez à sa hauteur, utilisez la magie. Répétez cette opération le nombre de fois nécessaire et il mourra rapidement. Au fait, après sa mort il se retransformera en grenouille et se mettra à bondir. Séchez-le au vol et si vous vous montrez rapide, vous pourrez récupérer une prise magique.

Quatrième niveau

A la moitié de ce niveau, vous devrez vous battre contre une jolie femme (la magie **n° 3** vous sera nécessaire). A son apparition, balancez-lui 2 boules de feu, ensuite arrangez-vous pour la castagner avec toutes vos prises magiques. Je ne peux pas vous donner de tactiques particulières car cette damnée donzelle se montre quand même rapide et elle bouge beaucoup. Faites attention à ses coups de poing et à ses satons... Encore gaffe, quand vous la verrez bondir deux fois de suite, ce sera pour utiliser une prise spéciale : elle va se mettre sur les mains et faire tournoyer ses jambes) - ce qui représente tout de même un cercle d'un diamètre plus important. Pour l'éviter, sautez le plus haut et le plus loin possible vers la droite et vers la gauche.
Quand vous l'aurez abattue, elle se transformera en tigre : récupérez les boules de cristal et sautez sur le petit nuage...
Et pour tuer le cyclope, la prise magique **n° 1** vous est nécessaire. Placez-vous devant son œil et tapez dedans quand il s'ouvrira. Une pleine réussite s'obtiendra quand la tête de Jackie sera légèrement en dessous de l'œil ouvert. Comment éviter ses mains ? Mettez-vous encore face à son œil et quand ses pognes apparaîtront, accomplissez un grand saut vers la gauche et quand elles auront complètement disparu sous les nuages, renouvelez l'opération. Il faudra avoir beaucoup de patience pour le tuer car il referme souvent son œil ! Si vous ne détenez plus de prise magique, utilisez la tactique citée plus haut, en vous plaçant cette fois en décalage par rapport à sa mirette et en le trappant de coups de pied normaux - ça se révélera un peu plus long.

Cinquième niveau

Comme dans le quatrième niveau, vous devrez vous battre à la moitié de son déroulement... contre un costaud. Un mahousse du combattant qui perdra une partie de son armure sous l'addition de vos coups. Il arrivera du côté droit de l'écran et fera un grand saut dans votre direction : attendez qu'il soit tout près de vous pour l'assommer d'une pluie de pains.
Si vous réussissez à mener à bien cette tactique, vous l'acculerez dans un coin pendant un certain temps et il paumera encore d'autres éléments de son armure. Finissant quand même par se dégager, il bondira au-dessus de vous : retournez-vous et avoinez-le sans discontinuer. Et si vous le pouvez, arrangez-vous pour avoir à disposition la magie **n° 2**, profitable contre le monstre. Quand il aura définitivement explosé, récupérez les boules de cristal.
Dans la partie où sévissent des crânes clignotants, détruisez dès l'abord les deux premiers (ils sont immobiles) : vous découvrirez un passage secret - surprise fort agréable ! Vous vous trouvez maintenant dans le dernier secteur de ce niveau (brr ! au fond du décor, les araignées pullulent - vous comprendrez pourquoi bien plus tard...).

LES CINQ DRAGONS

Premier dragon

Rouge comme les flammes de l'enfer... Planquez-vous dans le creux le plus bas, tuez la limace et placez-vous sur la gauche. Attendez le tir du dragon et quand celui-ci (le tir) sera à deux ou trois centimètres de vous, sautez par-dessus (en direction du dragon, évidemment) et délivrez un coup de pied à l'ignoble Bêta puis revenez à votre place initiale - dans le creux à gauche). Répétez l'opération. Pour la grenouille sur laquelle vous tomberez après : magie **n° 2**.

Deuxième dragon

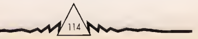
Bleu... comme l'enfer aussi. Marchez sur les deux dalles pour les faire bouger ; celle de gauche ira de haut en bas et celle de droite... de droite à gauche. Arrangez-vous aussi pour vous trouver le plus bas possible (sur la dalle de gauche qui est en mouvement) au moment où le dragon fera feu. Ainsi, le temps que la dalle remonte, le tir de l'écailleux avancera et passera en dessous de vous.. Quand vous constaterez qu'il n'y a plus de risques, bondissez au-dessus du tir en direction du dragon et filez-lui un coup de pied. Revenez à votre place initiale et recommencez l'opération depuis le début. Il s'agira d'être vigilant et précis, car le tir du cracheur de feu a tendance à s'éparpiller. Et juste après, une grenouille vous donnera un bol d'énergie.

Troisième dragon

Il bénéficie d'un tir long, qui formera un grand cercle et un petit cercle. Arrangez-vous pour vous placer dans le grand cercle (si vous êtes bien placé, il ne vous touchera pas). Entre chaque tir, il s'arrêtera à peu près une seconde, ce qui vous laissera un léger espace de temps libre pour sauter et lui délivrer un coup de pied.
Si vous ne le touchez pas, avancez légèrement et recommencez... Une fois que vous l'aurez atteint une fois, ne cassez pas la cadence et tuez-le. Au fait, après chaque coup, attendez qu'il tire deux fois car comme son tir est déréglé, il risquerait de vous toucher.
Récupérez l'énergie que vous donne la grenouille.

Cinquième dragon

Quand l'écran s'arrêtera, essayez de demeurer le plus possible à gauche (je dis ça car pendant le combat vous vous retrouverez sur un tapis roulant). Quand le dragon bougera, balancez-lui 2 boules de feu à distance et rapprochez-vous puis frappez-le au moyen de 2 prises magiques seulement - il devrait vous en rester 7 -, ensuite finissez-le en sautant et en lui donnant des coups de pied.
Pendant ce combat, faites gaffe au mini-dragon volant, qui vous cherchera des poux dans la tête. Après l'avoir tué, placez-vous devant la porte qui se trouve un peu plus loin, votre Maître en sortira et vous donnera 2 crânes d'énergie et 2 boules de feu.
Avant de livrer bataille au grand méchant du jeu, vous aurez à détruire quelques briques volantes qui sortiront du mur. Bon... le big boss apparaît : collez-vous sur le côté gauche de l'écran et préparez une boule de feu ; dès qu'il touche le sol, vous la lui balancez. Préparez-en immédiatement une autre, il bondira dans votre direction et atterrira juste devant vous ; balancez-lui la deuxième boule de feu et sans perdre de temps, assommez-le





d'une prise magique. Dès qu'elle vous fera défaut, tapez-le au maximum à coups de poing : il se dégagera en vous touchant. Allez ensuite le plus possible vers la droite en vous collant au bord de l'écran et faites-lui face. S'il se trouve toujours au sol, foutez-lui encore une boule de feu à la gueule et il bondira dans votre direction. Quand il atterrira à côté de vous, rebalancez-lui une boule de feu (il devrait vous en rester une) et frappez-le à coups de poing : il devrait mourir en laissant échapper une ombre...

Votre fiancée viendra alors à votre rencontre et vous fournira 3 crans d'énergie et trois boules de feu. Vous croyez avoir fini le jeu ? Eh non, vous n'êtes pas au bout de vos peines... Votre Maître fait sa majestueuse apparition, avec un nuage à ses côtés ; sautez dessus et en route pour le combat final !

Contre le dernier monstre, une araignée géante qui est en fait l'ombre que le big boss a laissée derrière lui en clamsant, il faut viser la partie noire pour pouvoir lui infliger des coups meurtriers (utilisez vos boules de feu). Pas de tactiques car elle est beaucoup trop rapide... Essayez simplement d'éviter son boomerang et ses boulettes - et plus elle recevra de coups, plus elle perdra de ses pattes ; quand il ne lui en reste plus que quatre, la fin est proche. Ensuite c'est the end, qui se révèle carrément sublime - un vrai film !

STE

SHUFFLEPUCK CAFE
(envoyé par Bertrand Allessandra)

ENEG

Pour vaincre cet adversaire, il faut amener sa palette à gauche et tirer un coup très fort à droite - sa vitre se cassera pratiquement à chaque fois.

Attention : ne jamais lui renvoyer le palet lentement, cela pourrait se révéler fatal.. Et quand Eneg sert, il ne faut pas se laisser surprendre car il emploie en général les bandes (le palet se dirige alors plutôt vers le centre).

HERUAL

Il semble vraiment très difficile à battre. En effet, il reproduit vos tirs avec une grande exactitude. Un service lent de votre part entraînera un service lent de sa part. C'est pourquoi il ne faut jamais envoyer le palet sur les bandes : Herual vous le renverra avec la même force en utilisant le rebond - ce à quoi, au début, vous ne vous attendrez sûrement pas.

Il faut servir lentement et dans l'axe (Herual vous renverra le palet de même). Répétez ensuite le geste une ou deux fois...

Après chacun de ses renvois, sa palette se déplacera vers la droite ; à ce moment, si vous vous sentez en pleine possession de vos moyens, tire un coup rapide et fort vers la gauche : votre adversaire n'aura pas le temps de revenir et de rattraper le palet à temps - et un point de marqué !

Comme votre service était lent, Herual servira doucement à l'engagement suivant. A vous donc d'appliquer la même tactique.

BEJIN

Cette adversaire aux formes généreuses et au sourire énigmatique se révèle très excitante (mais pas pour ces raisons...), car elle utilise la magie lors de ses services . le palet s'avance jusqu'au milieu, se déplace vers la gauche ou vers la droite pour être ensuite fortement projeté à droite ou à gauche. Vachement difficile !

Mais quelque chose peut vous apprendre où le palet va être tiré après son déplacement au milieu de l'aire de jeu... Lorsque Bejin lève la main pour faire bouger le palet à distance, un son se fait entendre. suivant ce son (en fait il en existe deux très differents), vous pourrez déterminer le côté où le palet sera si crapuleusement envoyé. Bruit sourd : le palet va à gauche. Bruit un peu plus aigu : le palet va à droite.

Attention : il faut déplacer sa palette au dernier moment, sinon l'astuce ne sera pas valable...

BIFF

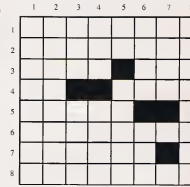
Ce personnage est le plus difficile à vaincre car il ne possède à vrai dire aucune technique particulière... si l'on excepte sa force dans le lancer. Pas question alors de lui envoyer des palets un peu mous (voir Eneg).

Il semblerait à l'observation que ses points faibles soient les côtés. Faites-le donc voyager de gauche à droite et de droite à gauche - en tirant toujours très fort - jusqu'à ce qu'il ait craqué. Pas question non plus d'utiliser les bandes car dans ce cas Biff renverra le palet avec une force terrible et rien ne pourra lui être opposé !

LES AUTRES PERSONNAGES

Visine est beaucoup trop excité (ou trop nase) pour surveiller ses côtés ; **Skip** se révèle trop peureux pour rattraper un coup fort et rapide ; **Lexan** et **Vinnie** sont trop faibles face à des tirs puissants et répétés... A vous de jouer !

CRUCITOP



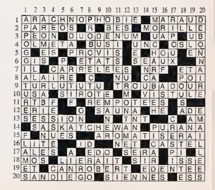
HORIZONTALEMENT

1. Ce voyeur a vraiment le mauvais œil (titre de jeu).
2. Morale savante.
3. Elle se dilate volontiers. Pièce de charrue.
4. Conjonction de coordination. Imprima fortement.
5. Théologien musulman.
6. Abandonnées.
7. Rote bruyamment.
8. Réfléchies.

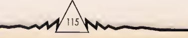
VERTICALEMENT

1. Combattre et aimer ça.
2. Soutiendra de très près.
3. Dog ou jazz. Terrible dieu celtique.
4. Se crie dans les arènes. Des vrais, des durs.
5. Ile du Nord, aux Nouvelles-Hébrides. Pas là.
6. Sécurité extérieure. Les tiens.
7. Obtenues.
8. Sans un pli.

SOLUTION DU N°49



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	A	R	A	C	H	N	O	P	H	O	B	I	E	■	M	A	R	A	U	D
2	P	A	R	E	O	S	■	R	■	B	E	S	■	M	O	R	I	L	L	E
3	P	E	O	N	■	D	U	O	D	E	N	U	M	■	U	A	P	■	U	B
4	O	L	M	E	T	A	■	B	U	S	I	■	U	N	C	■	O	S	L	O
5	G	■	E	S	■	P	R	O	V	I	S	■	E	■	H	O	U	■	E	N
6	G	I	S	■	P	■	E	T	A	T	S	■	S	E	A	U	X	■	■	N
7	I	L	■	C	A	R	R	E	L	E	E	S	■	N	R	F	■	E	T	A
8	A	L	A	I	R	E	■	C	■	■	N	U	■	C	A	■	■	P	O	I
9	T	U	R	L	U	T	U	T	U	■	T	R	O	U	B	A	D	O	U	R
10	U	S	A	■	S	I	R	O	T	E	■	M	■	V	I	S	T	U	L	E
11	R	T	B	F	■	F	■	R	E	M	P	O	T	E	E	S	■	S	■	■
12	E	R	I	E	■	■	O	■	S	A	U	N	A	■	H	E	■	A	D	E
13	S	E	S	S	I	O	N	■	■	N	■	T	N	T	■	■	C	■	A	M
14	■	S	A	S	K	A	T	C	H	E	W	A	N	■	P	U	R	A	N	A
15	F	■	N	U	E	S	■	■	A	R	O	M	A	T	I	S	E	R	A	I
16	L	I	T	E	■	■	I	D	■	■	N	E	T	■	C	A	S	T	E	L
17	A	L	E	S	■	A	■	E	D	O	■	S	E	R	A	■	P	I	■	L
18	M	O	S	■	L	I	E	R	A	I	T	■	S	I	R	■	I	S	S	E
19	E	T	■	C	A	N	R	O	B	E	R	T	■	E	D	E	N	T	E	E
20	S	A	N	D	I	E	G	O	■	S	I	E	N	N	E	S	■	E	S	S



PETITES ANNONCES GRATUITES

Jamais vu ! Non seulement les petites annonces de Micro News sont gratuites mais en plus elles sont hyper-rapides ! Renvoyez le bon ci-joint avant sa date de péremption et votre annonce paraîtra dans le prochain numéro. Vous devez utiliser le bon à découper original, les photocopies ne sont pas acceptées.

VENTES

APPLE

Vds Macintosh 512 Ko avec drive externe simple face + logiciels (Word, Mac Write, Super Paint etc.) **Jean-Claude Paulin. Tél. : 42.00.33.05 la journée ou 45.58.39.78 le soir.**

Vds Mac LC couleur disque dur 40 Mo memoire, 4 mégas clavier, souris, microphone manuels nombreux programmes sur disque + scanner a main et omnipage-ragtime-hypercard Le tout sous garantie 23 900 F **Denis Dubois, 20, rue du Cdt-Louis-Bouchet, 92360 Meudon. Tel. : 45.31.26.50.**

Vds Mac + jeux + manuels : 3 600 F Cherche contacts pour echange sur STE, possede news. Vds pour ST 50 F piece Maupiti Islands, Crazy Cars 2, Tennis Cup, Winter Games + un livre "Bien débuter sur ST" **Tél. : 45.33.90.50.**

AMSTRAD

Vds 6128 couleur en parfait état + joystick 2 000 F Imprimante DMP2160 (excellent etat) 1 100 F ou avec souris 1 500 F Stylo optique 100 F Tuner TV 550 F. **Sebastien Charriere, Lanau, 15260 Neuveglise. Tel. : 71.23.56.49.**

Vds clavier Amstrad CPC 464 + 30 jeux + Péritel + notice Prix 500 F ou avec moniteur mono 600 F Moniteur mono seul 300 F Crayon optique en cadeau si achat du moniteur + clavier **Vincent Nicolas, 14, rue de Bellevue, 91600 Saigny-sur-Orge. Tél. : 69.96 66.87.**

Vds CPC 464 avec moniteur mono, manuel 2 manettes environ 170 jeux + revues et astuces Prix 1 200 F + frais de port Tres bon état **Leurent Ringeval, 24, rue des Primevères, 81370 St-Sulpice-La Pointe. Tel. : 63.41 62 78.**

Vds CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2160 + meuble micro + boîtier de rangement + nombreux logiciels, jeux et copieurs Vendu 3 900 F à débattre **Sébastien Leclercq, 145, rue du Général-Leclerc, bât. 5, 95130 Frenconville Tél. : 34.15 10.31 après 20 h.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur – 36 disks (Kick Boxing, Tortues Nija, Beast etc) + une manette Le tout 2 000 F ou échange contre Amiga 500 **David Pacholek, 15, allée René-Laennec, 92000 Nanterre. Tél : 47.21.41.56.**

Vds imprimante DMP 2160 + Textomat 1 200 F Vds lot de 8 jeux + 30 demos pour Amiga 1 100 F Super Grafx + 6 jeux 2 600 F **Sebastien Bontemps, 2, chemin des Corbeaux, 77230 Dammartin-en-Goële. Tél. : 64 02.7.36.**

Vds CPC 464 couleur + transformateur TV + 10 à 15 jeux + pistolet + news Le tout 1 500 F à 2 000 F Vds aussi mountain-bike complet 1 500 F **Nicolas Boyer, La Belle Eugenie, 85440 Grosbrauil. Tel. : 51.06.61.75.**

Vds CPC 6128 couleur + une manette + nombreux jeux (Art de la Guerre, Arkanoid etc) + nombreuses revues Prix a debattre **Romain David, 105, rue d Italie, 38110 La Tour-du-Pin. Tél. : 74 97.49 69.**

Vds Prince of Persia, Panza pour 6128 250 F Valeur 450 Tres bon etat. **Regis Dalahaye, 30, avenue du Professeur Fleming, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tel. : 48.67 96.22**

Vds CPC 6128 couleur + jeux + joysticks + revues + manuel 2 900 F a debattre **Frédéric Drevet, 14, rue de la Liberte, 69740 Genas. Tel. : 78.90.26.55.**

Vds Amstrad 464 couleur + 120 jeux (Golden Axe, Shadow Warrior, etc) + adaptateur TV + pistolet Magnum + revues + 3 joysticks + programmes + doubleur de joysticks Valeur 5 600 F Vendu 4 000 F **Jean-Sebastien Franzen, 24, impasse de Pierre-Longue, Le Pas-de-l'Echelle, 74100 Etrembière. Tél. : 50.92.09.23.**

Vds 6128 mono très bon etat 1 600 F Vds aussi jeux sur A500, Shadow of the Beast 150 F Compil NRJ 180 F Dongeon Master 200 F ou echange contre Dragon's Breath, Champions of Krynn ou B.A.T **Sylvie Laforêt, 21, avenue de la Paix, 72230 Arnage Tel : 43.21.12.47.**

Vds CPC 464 + DD1 + joystick + 135 jeux + revues + boîte de rangement K7 + moniteur couleur Le tout en tres bon etat 2 500 F a debattre Urgent ! Vds aussi jeux séparément à bas prix **Jean-Baptiste Le Dall, 32, rue George-Sand, 75016 Paris. Tel. : 42.88.22.93.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + joystick + 30 jeux : 1 200 F **Emilien Letestu, ZA 14480 Creully. Tél. : 31.80.15.55.**

Vds CPC 6128 + joystick + jeux + housse et clavier + Multiface 2 + revues + guide d'utilisation. Le tout en bon état Urgent ! Prix 2 000 F. **Jean-Christophe Renoliseu, 16-18, avenue de la Cour-de-France, 91420 Morangis. Tél. : 69 09 92.45.**

Vds CPC 464 couleur très bon état + 4 livres (Bible, Langage machine, Graphismes et sons, 102 programmes de jeux) + joystick + kit de telechargement + nombreuses revues Le tout 1 500 F **Pascal Tschupp, 1, rue Theophile-Gautier, 51000 Chalon-en-Champagne. Tél. : 26 65.23.22.**

Vds CPC 6128 mono + 50 jeux + joystick + manuel a debattre Prix entre 6 000 F et 3 000 F Vds jeux Nes, Tortues Ninjas 200 F à 300 F Super Mario 2 200 F. Duck Hunt, Mario, Zapper : 250 F **Jérôme Vaneste, 18, avenue de la Victoire, 59400 Cambrai. Tel. : 27.81.13.27.**

Vds jeux originaux Amstrad K7 de 20 à 100 F Vds K7 pour regler tête de lecture de votre Amstrad pour 100 F, notice en français **Michel Mantel, 1/42, groupe Rénovation, 59160 Lomme.**

Vds pour CPC lecteur double face 5"1/4 + selecteurs A-B, P-F + cordon 1 000 F à débattre **Kuylin Thong, 72, bd de la Villette, 75019 Paris. Tél. : 42.03.02.74.**

Vds pour CPC 6128 Great Courts, acheté 205 F, vendu : 80 F Possibilité d'échange **Patrice Andrieux, St-Sulpice-et-Cameyrac, 33, route de Cameyrac, 33450 St-Loubès. Tel. : 56.30 82.59.**

Vds CPC 6128 + 2 joysticks + moniteur Amstrad CTM 644 + AMX Mouse avec son logiciel + utilitaires comme OCP Art Studio etc Vds aussi jeux (Gunship Out Run, Crazy Cars 2, Chicago 90 etc) en bon etat + magnéto pour le CPC + cordon + imprimante DMP2160 Le tout 2 000 F **Loïc Beauvillein, 98, rue des Mazurières, 92500 Rueil-Malmaison. Tel. : 47.08.98.16 après 18 h.**

Vds 6128 couleur + cartouches + nombreux jeux (sous garantie) Valeur 4 500 F Vendu 2000 F **Guillaume Brunet, 21, bd du Marechal-Joffre, 91490 Milly-la-Forêt. Tél. : 64.98 74 78.**

Vds CPC 6128 couleur etat neuf + 90 jeux + 2 manettes + utilitaires + boîte de rangement 2 900 F Dpmt 44 de preference **Stephane Durand, 39, rue J.-F. Millet, 44240 La Chapelle-sur-Erdre. Tel. : 40.77.87 35.**

Vds pistolet West Phaser + un jeu pour CPC 6128, etat neuf Valeur 350 F Vendu 160 F **Gwendal Guillerd, 65, rue de la Roche, 29870 Lennilis Tel. : 98 04.19.90.**

A saisir ! Vds docs Amstrad Micro Application, PSI, Sybex, Edimicro, Edi Presse + séries magazines français, allemands (prog inédits), moitie prix liste contre timbre à 2 30 F **Gérard Hourdin, 8, rue Jules-Ladoumègue, 47240 Bon-Encontre Tél. : 53.68.29.72.**

Vds CPC 6128 couleur + 140 disks dont 60 originaux (Discology 6 0, Dragon 2 etc.) + tuner TV + radio-réveil + 2 joysticks Le tout en très bon etat 4 500 F. **Christophe Langlois, 82, bd Carnot, 78200 Mantes-la-Jolie. Tel. . 30 94.27.95.**

Vds 464 couleur + adaptateur + TV radio + radio reveil + 50 jeux + meubles Le tout 1 300 F à débattre **Olivier Lefevre, 4, rue des 3 soleils, 10600 La Chapelle-St-Luc. Tél. : 25.80.72.41.**

Vds pour CPC 6128 compilations et jeux simples de 80 F à 150 F. OCP Art Studio 180 F Pacman en cadeau **Stephane Mestre, rue des Chalibordes, 19190 Beynat. Tel. : 55.85 54.82.**

Vds CPC 464 couleur en bon état + imprimante + meubles (ordi + imprimante) + livres + 200 jeux K7 + lecteur disks + disks + lecteur K7 pour 6128 a petit prix et à debattre. Vds aussi jeux Nec **Thierry Michel. Tél. : 40 83.25.59.**

Vds 6128 avec moniteur couleur + emballage + manuel + adaptateur TV + joystick + nombreux jeux, etat impeccable (juillet 90) Prix très intéressant 3 000 F **Jack Slayer, 46, rue de la Biff, 6780 Hondelange (Belgique).**

Vds 6128 + moniteur couleur et adaptateur TV, bureau antenne electrique, radio reveil-AMS 2 joysticks, pistolet Turbo 'S', 50 jeux, 5 logiciels, manuel, disks vierges et mode d'emploi 3 000 F **Sebastien Studer, 7, hameau de Rouillon, 91410 Dourdan Tél. : 64.59.43.24.**

Vds K7 et disks Amstrad CPC à très bas prix. Vds lecteur disk DD1 1 500 F Demandez liste en joignant timbre à 2, 30 F **Alain Swaertvaeger, BP 30, 91480 Quincy-sous-Senart.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + lecteur externe 5"1/4 + disks + nombreux disks : 3 500 F **Chy-Hieng Tain, 4, rue des Cités, 93300 Aubervilliers Tél. : 48.33 53 40**

Vds CPC 6128 + doubleur de joystick + moniteur couleur + jeux + joysticks 3 000 F (neuf) **Xavier Warluzelle, 6, allee des Genêts, 77230 Moussy-le-Neuf Tél : 60 03 42.77.**

Possede sur CPC 464, une K7 avec P47 et Super Ski, d'autres avec 3D Grand Prix, Light Force et After Burner Les échange ou les vends **Lionel Wattier, 3, rue des Pommiers, La Haye-Malherbe. Tél : 32 50 61.37 après 19 h.**

Vds disquettes 3" pleines Prix 30 F cause drive 3"1/2 Demandez liste **Fabrice Meunier, 69, rue des Silos, Le Grive, 38300 Bourgoin-Jallieu**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + 20 jeux (originaux) + manette + 2 sieges + meuble Le tout 3 500 F Vendu 2 700 F **Jonathan Bensoussan, 16, allee Emile-Zola, 49240 Avrille. Tel. . 41.34.58.74 après 16 h.**

Vds CPC 6128 avec kit de branchement sur TV couleur 1 700 F DMP 2160 1 100 F Ecran couleur Amstrad CTM 644 800 F Souris 450 F Collection N°2 150 F Traitement de texte 150 F Le tout + 30 jeux : 3 600 F **Sébastien Charrière, Lanau, 15260 Neuveglisse. Tél. : 71.23 96 49.**

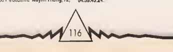
Vds 6128 couleur + 142 jeux et Discology + joystick, materiel en très bon état. Le tout pour un superprix. Vds Sega 8 bits + 13 jeux + pistolet + livres + astuces, le tout en très bon état 1 600 F **François Decorse, résidence Bellevue, bât. C13, 143, bd Paul-Claudel, 13010 Marseille. Tél. : 91.75.53 54 après 17 h.**

Vds CPC 464 Plus mono + moniteur + quelques cartouches + livres + une manette 1 000 F à débattre. **Mohemed Farah. Tél. : 78 94.81.04.**

Vds Amstrad 6128 couleur + interface TV + antenne + imprimante DMP 2160 + 2 joysticks + 11 jeux + 5 disk vierges + 5 livres + 3 classeurs de docs Valeur 8 200 F Vendu 6 000 F **Emmanuel Lhoussène, 56, rue des Bouquinvilles, 95600 Eaubonne. Tél. : 34.16 38.68.**

Vds CPC 6128 + joystick + jeux (environ 120) + revues Amstrad 100% + compils (Challengers, Vainqueurs etc). Valeur 7 000 F Vendu 3 200 F **Christian Milliot, 31, résidence Camus, rue Jean-Baptiste-Lebas, 59820 Gravelines.**

Vds CPC 6128 couleur + joystick + 60 jeux (Rick Dangerous, Barbarian, Double Dragon, Panza Kick Boxing, Italy 90 etc) + câble minitel + boîte de rangement + revues Le tout en très bon état 2 500 F **Benoît Pinteau, 7, allee des Pervenches, 94240 L'Hay-les-Roses Tél. : 46 87 04.28.**



Vds CPC 464 + moniteur mono + 3 joysticks + très nombreux jeux + manuels d'utilisation + K7 vierges + journaux. Le tout en tres bon etat, sacrifie 990 F. **Jean-Vincent Quilichini, 72, rue Roquemartine, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90 42.11.49**

Vds CPC 464 Plus (port cartouche) couleur, neuf (janv 91) + plusieurs jeux + manuels + 2 joysticks + nombreuses revues Prix 2 600 F **Nabil Bouaziz, 10, allée Louis-Blériot, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 45 09.43.68 à partir de 20 h.**

Vds CPC 6128 couleur + joystick + 21 disks de jeux (Iron Lord, Lotus, etc) + 4 disks vierges + Discology + nombreuses revues Le tout . 2 500 F **Brice Durand, 3, ville Le Condamine, 38520 Bourg-d'Oisans Tél · 76 80.27.83 après 19 h.**

Vds jeux Amstrad disks originaux 100 F piece **Romain Duris, 6, rue de la Marbellière, 37300 Joué-les-Tours Tel. : 47.53.72.52.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 40 disks. Prix 2 500 F **Michel Ghezzi, 11, rue Rebeval, 75019 Paris. Tél. : 42.06.00.64.**

Vds Amstrad 464 mono + jeux originaux + une manette pour la valeur de 1 600 F Vds Nes + Fire + 2 joypads + 3 jeux pour 1 350 F (sous garantie) **Karim Moussouni, 22, rue de la Roseraie, 92360 Meudon. Tél. : 46.30.54.97.**

Vds moniteur pour C64, 664, 6128 Vds jeux 464 Possède Intouchable, Chase H.Q. + beaucoup d'autres jeux + autres jeux + cadeau Vds piece de clavier 464, revues Micro News Vente separée possible **Stephane Tertiaux, 23, rue St-Velérien, 28200 Chateaudun Tél. . 34 45.66.44.**

ATARI

Vds Atari 520 ST + moniteur couleur + Freeboot + tres nombreux jeux + Mouse + joystick + livre + boîte de rangement + câble Péritel Prix 3 000 F à 3 500 F Vds imprimante Star LC 10 et originaux separement. **Gilles Raymond, 34, bd St-Marcel, 75005 Paris. Tél. : 43.31.34 41.**

Vds Lynx complete + sacoche + pare-soleil + Blue Lighting Prix 800 F Etat parfait, sous garantie Vds aussi jeux Nec (G and G, Triple Battle Beach Volley, World Court Tennis Power League 3) **Steeve Berdaa a Bobigny. Tél. : 48.96.06 99.**

Vds tablette graphique 500 F Mirage Imager 250 F Nombreux bouquins 75 F pièce Vds aussi nombreux jeux. **Laurent Gorga. Tél. · 92.53 73 89**

Vds Atari 520 STF + housses + nombraux jeux + joystick + souris + Freeboot. Le tout en tres bon etat 2 500 F avec environ 20 jeux à débattre Région lyonnaise **Hervé Grange, 53, rue Domer, 69007 Lyon. Tel. 78.69.52.29.**

Vds 1040 STF + 10 jeux (Populous, Rainbow Islands, Xenon 2 etc) Le tout en tres bon état 3 000 F **Thierry Guerin, 23, rue des Tourterelles, 17640 Vaux-sur-Mer. Tél. . 46.38.63.26.**

Stop ! Vds Atari 1040 STF + Freeboot + souris (Mecris Neoptique et tapis) + housse + gros joystick + doubleurs + jeux + boîte de rangement + utilitaires (Prog. Music, dessin) + docs + revues + accessoires Possibilite d'acheter tele ou meuble prix 3 350 F **David Joussain, 23, rue des Fleurs, 91240 St-Michel-sur-Orge Tél. : 69.04.96.46.**

Vds originaux ST Sim City, Populous, Falcon, Beach Volley, Strider, Tiger, Dragon Ninja. Rampage etc. Prix · 50 F à 100 F pièce **Siegfried Mounissens, 13, rue Auguste-Comte, 33400 Talence. Tél. : 56 04.32.36**

Vds F29, F16 Combat Pilot, Gunship Armour Geddon, Indy 3, Will Street pour 700 F **Bruno Sitbon, 21, bd de la Villette, 75010 Paris. Tel. : 42.06 06.46 après 21 h.**

Vds Atari 520 STF DF + 40 disks + 2 joysticks Le tout tres bon état, cede 2 350 F (Péritel + souris inclus) **Bernard Almeira, 16 ter, avenue des Bleuets, 91400 Orsay-Mondetour. Tel. : 64 46 33.38.**

Vds pour Atari STE 520 K Lemmings (simple face), Jumping Jack Son X-Out, North and South a partir de 90 F **Guillaume Bisotto Tél : 42.81 38 77**

Vds 520 STF + extension 1 Mo + Freeboot + moniteur SC1425 + un lecteur externe + joystick + une cinquantaine de jeux originaux Valeur · 12 000 F Vendu 5 000 F Vds aussi jeux Nec (Formation Soccer, Silent Buggers Wataru etc) **Bertrand Charneca, 126, bd Davout, 75020 Paris. Tel. . 40.31.09.19.**

Vds originaux STE/STF de 50 F à 150 F Boîtier + notice en parfait état Liste sur demande **Michel Deschamps, 39, rue Courbet, 24000 Perigueux. Tél. . 53.09.81.59.**

Vds Atari Mega ST1 + moniteur couleur + mono SM124 + lecteur externe DF 3"1/2 + joystick + jeux + utilitaires + livres Le tout 3 600 F **Jean-Luc Joanne. 10, square de la Villemanderie, 91390 Morsang-sur-Orge Tél · 69 04 74 96**



Vds Atari 520 STF + une vingtaine de jeux + tapis souris avec souris + prise Peritel (clavier) : 3 000 F. **Andy Kopala, 9, rue Sadi-Carnot, 62141 Evin-Malmaison. Tel. : 21.77.92.88.**

Vds originaux (news) et échange news, demos Le tout sur Atari **Guillaume Mialnésio, 49, rue Felix-Chautemps, 73200 Albertville. Tél. : 79.32.09.29.**

Vds Atari Mega ST1 + écran couleur + nombreux jeux + souris + joystick + quadrupleur + prise Péritel + Mega Drive japonaise (2 joys + jeux) Le tout en très bon etat et sous garantie Prix 6 000 F a debattre **Franck Mony, 14, rue des Pinsons 95610 Eragny-sur-Oise Tél. . 30.37.26.71.**

Vds 520 STF + câble Peritel + souris + joystick + rallonge + livres + jeux et boîtes de rangement. Le tout en très bon état. Prix 2 200 F **Stephane Paysant, 23, rue Hector-Carlin, 95390 St-Prix. Tel. : 34.16.06 67 après 19 h.**

Vds Atari 520 STF + joystick + jeux double face, très bon etat . 3 500 F Vds Sega 16 bits japonaise + 4 jeux neufs 2 500 F Vds SGFX + 4 jeux neufs 2 500 F **Cyril Nattovitch, 27, rue Victor, 95480 Pierrelaye Tél. : 34 64 96.92**

Vds Atari 520 STF DF + moniteur couleur + joystick + jeux + STOS + souris + disks + revues Le tout 3 000 F **Philippe Pétillon, 23. place de la Mirette, 91410 Dourdan Tél : 64 59 41.51.**

Vds Atari Lynx + 2 jeux + emballage 700 F ou échange contre Mega Drive japonaise. Vds Amos en français (original) 350 F Vds nombreux magazines au prix achete Reduction si achat de la collection. **Denis Prieto, La Barrière, 33240 St-André-de-Cubzac. Tél. : 57 43.17.79.**

Vds Atari 520 STF + souris + 40 jeux pour la prix de : 2 700 **Francis Transler, 5, rue Albert-Schweitzer, 10200 Bar-sur-Aube Tél. : 25.27.30.12.**

BON POUR UNE ANNONCE GRATUITE

(valable jusqu'au 15 septembre 1991)

A RETOURNER A MICRO NEWS (P.A.), 2 À 12 RUE DE BELLEVUE, 75019 PARIS

NOM : ....PRENOM : ....TEL. :...................................

ADRESSE : ....

....RUBRIQUE : ....



Vds 520 STF + souris + nombreux jeux et utilitaires (Crakkhen, Voyageurs du Temps, Crystal Arborea etc.) Prix : 2 500 F. **Wilfrid Vlaeminck, 135, rue Marceau, bât. D2, 92120 Palaiseau. Tél. : 60.10.64 66.**

Vds pour Atari STF, West Phaser 260 F. PC Ditto (logiciel) + livre MS Dos : 300 F. Populous : 135 F. Las Vegas : 90 F. Super Quintet (5 jeux) : 150 F. Vds pour CPC 464, jeux entre 20 F et 50 F. Synthétiseur vocal pour CPC 464 : 250 F. **Stephan Delouis, 15, rue Gaston-Mamousseau, 94200 Ivry.**

Vds Atari 520 STE avec extension de mémoire (12/90) sous garantie, nombreux jeux (Turbo Esprit Challenge, Kick Boxing etc.) + boîtes de rangement + imprimante + 2 manettes neuves + souris avec tapis. Valeur : 6 500 F. Vendu : 4 600 F. **Alexandre Guignard, 21, place Druineau, 60230 Chambly. Tél. : 34 70.51.73.**

Vds Mega ST1 + écran mono + 2ème lecteur + 2 joysticks + souris + 100 disks + sélecteur de moniteur + revue + câble Péritel, état neuf. Urgent ! Le tout vendu 4 000 F. Mega Drive française + 3 joysticks + 9 jeux : 3 000 F. **Jacques Mugnier, 10/12, rue des Gros-Murs, 76130 Les Mureaux. Tél. : 30 99 31 44.**

Vds Atari 1040 STF + souris + drive 5"1/4 Cumana + Freeboot + soft, très bon état : 3 200 F. Amiga 500, 1 méga + souris + lecteur 5"1/4 + câble Péritel + soft, révisé : 3 500 F. Imprimante couleur Commodore : 1 500 F. **Stéphane Sureaud, 17, ville St-Michel, 75018 Paris. Tél. : 46.27.62.34.**

Vds 520 STE + un joystick + 200 disks (jeux, utilitaires, démos) + ST Replay 4. Le tout : 2 500 F en très bon état. **David Bacon, 6, rue Pierre-Sémard, 02700 Tergnier. Tél. : 23.57.42.40.**

Vds Atari 520 STF + souris + cordon + jeux + Basic GFA3 + docs. Le tout : 2 000 F. Game Boy + 4 jeux (Tetris, Hirunoken etc.) + lampe : 900 F. Etat neuf. Cherche contacts sur Amiga 500. **David Berquez, 35, rue Rubens, 62100 Calais. Tél. : 21.97.03 65.**

Vds console Lynx état neuf (garantie) + transformateur + ComLynx + 4 supers jeux (Klax, Blue Lighting, California Games, Mr Pac Man). Prix : 900 F. **Yannick Berthelemy, 11, rue Claude-Debussy, 95300 Pontoise. Tél. : 30 38 56.24.**

Vds Atari 1040 STE + 100 disks de jeux et utilitaires : 2 500 F (freeboot compris). Vds également Sega Mega Drive + 4 jeux (Battle Squadron, Golden Axe, Super Volley Ball, Super Darius). Vente sur Bordeaux seulement. **Bruno Boniface, 20, rue Bonnevie, 33130 Bègles. Tél. : 56.85.50.28.**

Super occase, vends Atari Mega ST2 complet + logiciels 6 500 F. **Florence. Tél. : 40.60.97.02.**

Vds originaux sur ST, Afrika Korps, Cohort, Gold of the America, Star Ray, Wanted, Troubadours : 100 F pièce. **Nicolas Bronard, impasse Jean-Jaurès, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : 34 64 64 06**

Vds jeux originaux sur ST, Sierra-On-Line, Lucasfilm, Codename (Iceman, Conquests of Camelot et autres). Vds aussi jeux Nec, Rabio Lupus, Wataru, Dragon Spirits, Silent Debuggers, Tales of the Monster Path. Urgent ! **Bertrand Charneca, 128, bd Davout, 75020 Paris. Tél. : 40.31.09.19.**

Vds jeux sur Atari et Amiga. **Conan, BP 112, 06220 Vallauris.**

Vds jeux ST : 20 F pièce. Lecteur 5"1/4 : 700 F. Ecran SC1224 couleur : 1 200 F. **Bruno Dugas, rue du 18-Juin, 82350 Albias.**

Vds Lynx + 4 jeux (California Games, Blue Lighting, Klax, Chip's Challenge) + adaptateur CA + ComLynx : 950 F avec port. Le tout en très bon état. **Thomas Fleischmann, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69150 Décines. Tél. : 78 49.58.21.**

Urgent ! Vds originaux ST, Strider, Dynasty Wars : 65 F pièce. Ghostbusters 2, Indy 3, Wonderboy 2 : 75 F pièce. Double Dragon 2 : 90 F. Le tout en très bon état. **Sébastien Froissant, 38, rue du Général-Leclerc, 59152 Chéreng. Tél. : 20 41.28 97.**

Vds Lynx + adaptateur + 6 jeux. Valeur : 2 400 F à débattre ou échange contre Amiga 500 (clavier, Peritel). Echange supers news sur ST. Urgent ! **Cyril Greppin, Tirelonge 5, 1213 Onex (Suisse).**

Vds originaux (notices en français) ST : 100 F pièce ou 500 F les 6. Possède Indiana Jones, Tai Pan, Supremacy, Vigilante, Leaderboard, Strider, Forgotten Worlds. Cherche Manchester, F29, Falcon 3.0, GP 5002, Intruder, etc. **Vincent Haenni, 7, rue de la Forêt, 68540 Feldkirch. Tél. : 89 48.06 96**

Vds Megafile 30 : 3 000 F. Simulateurs de vol (Bomber et F-19 Stealth Fighter) : 150 F pièce. **Xavier Joenne, 25, rue Hermel, 75018 Paris. Tél. : 42.51.08.85.**

Vds console Lynx + 2 jeux : 700 F. Atari 520 STF (newroms) + jeux (10) : 2 500 F. Vds jeux Atari STF/STE. **Christophe Lasmier, 2, impasse Claude-Roche, 77790 Couilly. Tél. : 60.04 49 39.**

Vds Atari Mega ST4 + HD 30 Mo + écran noir et blanc et couleur + imprimante Laser SLM 804 + logiciels compta, PAO, dessin, traitement de textes, jeux, tablette graphique + 2 joysticks : 25 000 F. **Katia Messika, 13, rue du Professeur-Ramon, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.76.55.55 après 19 h 30.**

Vds Atari 1040 STF + 7 jeux (originaux) dont B.A.T., Blood Money, etc. + Freeboot + 30 disks, utils, jeux, demos, Soundtracker + joystick + revues + radio K7. Le tout : 3 500 F. **Frédéric Péraudeau, Mon Désir, 85710 La Garnache. Tél. : 51 68.37.75.**

Vds Lynx + California Games (4 jeux) + Slime World + câble Comlynx + transformateur + pare-soleil, garantie, très bon état : 800 F. **Richard Rodriguez, 11, allée de Béziers, 69190 St-Fons. Tél. : 78.67.95.17.**

Vds Atari 600 XL + cartouche + K7 + programmes + joystick + lecteur K7 (combiné ou séparé) pour 64, logiciels K7 + docs + bidouilles + matériel. Prix cool. **Frédéric Safar, 5, rue du Pré-Féray, 27180 Asnières-sur-Iton. Tél. : 32.39.28 03.**

Vds jeux pour Lynx, Rampage, Zarlor, Zendocan, Blue Lighting, Electrocop, Slime World. Prix : de 120 F à 175 F pièce selon jeu. Vds Game Boy complet à 350 F en bon état. **Philippe Verbeke, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92 63 77 entre 19 h et 20 h.**

Vds Atari 520 STF + 50 disks vierges + boîte de rangement : 2 000 F. Imprimante Amstrad 3250 DI : 1 300 F. **Michaël Danieux, 12, rue Tavelle, 59400 Cambrai. Tél. : 27 81.43.45**

Vds jeux ST/Amiga à petit prix et vends également le journal "La petite bidouille pour ne plus crever!" **Pascal Meyrou, BP 66, 33350 Castillon-la-Bataille. Tél. : 57.40 69.37**

Vds 1040 STF + nombreux jeux + joystick : 2 000 F à débattre. **Olivier Philippe. Tél. : 64.28.69.59.**

Vds Atari 520 STE + moniteur couleur + extension mémoire + souris + Péritel + nombreux jeux, très bon état. Le tout : 4 500 F à débattre. **Jean-Christophe Tymkow, 38, rue du Poirier-Fourrier, 95100 Argenteuil. Tél. : 34 10.49.69 le soir de préférence.**

Vds 1040 STF + moniteur couleur 1425 + souris + joystick + 40 logiciels originaux (Creator, Cyber Paint, Cad 3D, Textomat, GFA Basic, 10 simulateurs de vol, M1 Tank Platoon, Armour-Geddon etc.) + utilitaires livres : 5 000 F. **Pascal Lebreton, 3, rue Lavoisier, 93500 Pantin. Tél. : 48.91.06.66.**

Vds 1040 STE + extension 1 Mo + écran mono (SM 124) + 2 joysticks + souris + utilitaires (De Luxe Paint, Redacteur 3 etc.) + boîte de rangement. Etat neuf. Prix : 6 000 F. **Frédéric Durand, 23, rue de Rocroy, 75010 Paris. Tél. : 48.79.51.32 après 17 h.**

AMIGA

Vds C128 + 2 drives + imprimante + moniteur couleur + 100 disks + docs. Le tout en bon état : 4 000 F. Urgent ! **Michaël Genty, La Vallée-Regnier, 35310 Bréal-sous-Montfort. Tél. : 99.60.46.48.**

Vds news et oldies, utilitaires (Brat, Toki, Prehistorik, etc.) **Bernard Zwulebel, 16, rue Ambroise-Croizat, 57525 Talange.**

Vds Amiga 500 + extension A501 + lecteur 5"1/4 + lecteur 3"1/2 + select DFO/DFI + 300 disks (utils, démos, jeux etc.) + 3 boîtes de rangement 5"1/4 + joystick + souris + Péritel. Le tout en très bon état : 4 850 F. **Laurent Chappuis. Tél. : 26.88 52.19.**

Vds ou échange news sur Amiga. **Stéphane Tige, 10, rue du Verger, 56470 La Trinité-sur-Mer. Tél. : 97.55.79.24.**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur + extension 512 Ko + drive externe + imprimante Citizen 120D + souris + joystick + nombreux jeux et utilitaires originaux + livres, excellent état : 6 000 F. **Michel Chapelle, 135 bis, bd du Montparnasse, 75006 Paris. Tél. : 43.20.86 09**

Vds sur Amiga news, Super Monaco GP, Mighty Bombjack, Toki, KickOff 2, F29, X-Out, Block Out, Switch Blade, Axel's Magic Hamer, Great Courts, Navy Movie. Prix 30 F à 60 F. **Bruno Dugast, 102, avenue du Général-De-Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43 75.57.37.**

Vds Amiga 500 sous garantie + extension + souris + tapis souris + 2 joystick + 2 boîtes + 150 disks (jeux et utilitaires) + Starter Kit + nombreuses revues, docs et livres, emballage d'origine, parfait état : 5 000 F. **Philippe Laine, 25, rue Carnot, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 40.89.06.41 après le 7 juillet.**

Vds softs sur Amiga à bas prix. Possède nombreuses news et oldies ainsi qu'un journal sur disk. Envoyez 1 disk pour la copie de la liste et du journal. **Laurent Kuntz, 289, route de Colmar, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.40.13.38.**

Vds Amiga 500 + 512 Ko + horloge + moniteur couleur + souris + 2 joysticks + Amos + 20 jeux + 100 disquettes (dompubs) + manuels + câbles + nombreuses revues. Etat impeccable. Valeur : 12 000 F. Vendu : 6 500 F. **Jean-Michel Bellanger, 10, allée Gaston-Bachelard, 75014 Paris.**

Vds Shadow of the Beast 2 : 100 F. Flimbos Quest : 80 F. Ordinateur Texas Instrument (prêt à être branché sur TV) + 4 cartouches (Ti Invader Parsec, Munchman, Star Trek) + plein de K7. Le tout seulement 500 F. **Philippe Bizzarri. Tél. : 47.73.53.81.**

Vds Amiga 500 + extension 512 Ko + second lecteur + 10 jeux originaux (Falcon, etc.). Prix : 2 200 F. Parfait état. **Denis Clairet, 6 bis, rue de Torcy, 77400 St-Thibault. Tél. : 64.30 41.02.**

Amiga vends interface MIDI 2 pour : 370 F. Synthé Juno 106 (MIDI) : 2 900 F. **Fabrice Clasquin, 91, rue du Haut-du-Foèr, 88800 Vittel. Tél. : 29 06.23 49**

Vds jeux sur Amiga. Prix exceptionnel : 50 F pièce. **Jean-Christophe Doursou. Tél. : 91.06.07.66.**

Vds Amiga 2000 B sous-garantie + carte PC : 7 500 F ou échange contre A500 + 5 000 F ou échange contre PC VGA couleur + disque dur (386). **Olivier Gaillot, 3, impasse Ganiz, 69008 Lyon. Tél. : 78.75.24 65.**

Vds originaux Amiga. Possède Armour-Geddon, Panza Kick Boxing : 150 F. Rock Star, Battle Valley, Safari Gun : 50 F. **Aurélien Gomez, Lycée Technique Fernand-Léger, 95200 Sarcelles. Tél. : 39 90 58 72.**

Vds Amiga 2000 B + écran couleur + lecteur externe + kit PC + logiciels (D Paint 2, GFA Basic etc.) + souris + jeux + joystick + docs + logs dompub + câbles + disks + tapis + souris, etc. Valeur : 12 000 F. Vendu : 6 700 F. **David Hertzberg, 11, place de la Nation, 75011 Paris. Tél. : 43 79.42 99.**

Vds C64 + moniteur + 1541 + 1530 + jeux K7 et disks (Double dragon 1 et 2, Shinobi, Dragon Ninja etc.) + manette. Le tout : 3 500 F. **Florent Lametrie, Lattelou, Milizac, 29290 St-Renan. Tél. : 98.47.27.65.**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur 1084S stéréo + extension mémoire + drive externe + 600 jeux (news etc.) + matériels (joy, livres, boîtes etc.). Très bon état. **John Lau, 3, rue Lalande, 75014 Paris. Tél. : 43.27.95.69.**

Vds nombreux originaux sur Amiga 500, Master System + jeux sur Nintendo. Demandez liste. **Serge Leprince, 22, rue Boursault, 75017 Paris. Tél. : 42.93.56.15 de 9 h à 21 h.**

Vds Amiga 2000 + moniteur HR + 2 drives internes + digitaliseur de sons + 120 disks de jeux, demos, sources Seka + 10 livres (Rom Kernel, Bible, Livre du 68000 + revues). **Vincent Le Toquin, 11, rue Léon-Blum, 92110 Clichy. Tél. : 42.70.25.79.**

Vds jeux, demos, utilitaires sur Amiga à bas prix. Possède + de 200 disks. **Jean-André Maraviglia, 20, rue Traversière, 68130 Altkirch.**

Vds jeux C64 K7. Possède Predator 2, Super Monaco GP etc. Liste sur demande. **Christophe Talleux, 11, rue du Mont-St-Jean, 27170 Beaumont-le-Roger.**

Vds logiciels Amiga originaux et sous garantie. Prix très intéressant. Liste contre 2 timbres. **Alexandra Boinot, La Planée, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.69 63 95.**

Vds jeux sur Amiga. **Jean-Noël Caeymann 64, rue du Reseau-Robert-Keller, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43 03.74.12.**

Vds jeux pour C64 (K7 et disk) tous originaux et à bas prix. **Joël Lagaude, 1, square du Diapason, 95000 Cergy. Tél. : 30 73.89.80.**

Vds jeux Amiga originaux : 80 F. Possède Toki, Centurion, Spirit of Excalibur, Gee Bee Air Rally, Warzone, Monkey Island, Champion of Raj, Speedball 2, etc. **Claude Ollivier, La Grande-Plaine, bât. A3, bd des Armaris, 83100 Toulon.**

Vds toutes les dernières news mais aussi oldies, utils, DP etc. **Emmanuel Prein, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : 60.20.95.69**

Vds originaux Amiga avec boîtes et notices, très bon état : 100 F pièce. Possède F29, Budokan, Cadaver, Tennis Cup, Justiciers 1 et 2, Arborea, Maupiti Island, Operation Stealth, Pirates, Voyageurs du Temps etc. Vds Revenge of Shinobi (Genesis) : 250 F. **Tél. : 43 76 41.21.**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur 1081 + A501 + nombreux jeux + 200 disks + boîtiers + câble Péritel + câble minitel. Prix : 4 500 F. **Stéphane Capobianco, 117, avenue des Pages, 78110 Le Vésinet. Tél. : 30.71 02.91.**

Urgent ! Vds CPC 6128 + 2 joysticks + adaptateur TV + moniteur couleur + meuble (très bon état, acheté début 90) et en plus 50 jeux (Tortues Ninjas, Lemmings, Strider 2 etc.) : 1 500 F à débattre. **Virginie Cockempot, Regie Agricul Elevage, 59380 Crochte. Tél. : 28.62 14.09.**

Vds Amouga 500 + extension + souris + tapis souris + manette + boîte de rangement + 60 jeux (Toki, Shadow Dancer etc.) + manuel d'instruction. Le tout en très bon état. Prix : 2 500 F. **Frédéric Costa, 124, bd Auguste-Blanqui, 75013 Paris. Tél. : 43.31.76.92.**

Vds ou échange contre NEO-GEO, Amiga 500 + extension mémoire, imprimante jet d'encre MPS1270, Kinwords (tbx), Pagesetter (mise en page) etc. + nombreux jeux (Chuck Rock, Z-Out, Kick Off 2, Great Courts 2 etc.) : 3 700 F. **Frédéric Dlhoume, Mirail-Bellefontaine, 31, passage Albert-Camus, appt 12, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.11.07**

Vds sur Amiga nombreux jeux dont news à bas prix. Débutants bienvenus. **David Duvauchelle, 68, rue de Castille, 80000 Amiens.**

Vds pour Amiga, Powermonger (originaux avec notice en anglais) : 200 F port compris. **Christian Le Bars, IVT, rue La Grandière, 29287 Brest Cedex. Tél. : 98.47.17.83.**

Vds pour Amiga, jeux, utilitaires, démos à hyper bas prix. **Stéphane Menoud, 13, rue du Sapin, 74100 Ville-la-Grand. Tél. : 50.92 05.22 après 19 h.**

Vds Amiga 500 + disque dur A590 RAM portée au total à 2 Mo + imprimante Citizen 120D avec 2 rubans + joystick + jeux et utilitaires. Le tout : 8000 F. A500 avec

1 Mo RAM + imprimante : 3 000 F. A590 - 1 Mo ram : 3 000 F. **Mikaël Nantille, 31, rue Jules-Massenet, 13470 Carvoux. Tél. : 42.73.61.65.**

Vds Amiga 500 + moniteur 1084 + souris + jeux. Le tout vendu : 4 000 F. Vds aussi jeux pour MSX2 : 100 F pièce. **François Rigomer, Doussas, 58800 Corbigny. Tél. : 86.20.11.22**

Vds ou échange jeux et utilitaires sur Amiga. **Jean-Louis Geschwind, 3, rue des Etangs, 70400 Chalonvillers. Tél. : 84.22.09.34.**

Vds installation complete Amiga 1000 à 1,5 Mo + moniteur 1081 + drive 5"1/4 + Freeboot Hard + interface minitel + joystick + câble imprimante + 150 disks (démo, jeux, utils) + 2 livres + revues. Vendu : 5 500 F. **Emmanuel Itti, 6, rue des Ajoncs, 37510 Ballan-Mire. Tél. : 47.53.15.23.**

Vds Amiga 500 sous garantie, extension mémoire, 2 joysticks, starter kit, Péritel, souris, tapis souris, 150 disks de jeux, utilitaires, docs, boîtes, livres, revues, emballage d'origine. Prix : 5000 F. **Gabrielle Laine, 25, rue Carnot, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 40 89.04.41.**

Vds originaux A500, Wings, PGA Golf, M1 Tank Platoon, Legend of Faerghail, Pirates, Maupiti Island, 688 Sub, Blue Max, Murders in Space, Blitzkrieg, White Death, Indy 500. **Jean-Philippe Peres, 5, chemin du Loup, 31100 Toulouse. Tél. : 61.07.72.23 après 17 h et le week-end.**

Vds supers jeux sur Amiga (tout genre). Liste et numéro de telephone sur demande. **Jérôme Pflieger, 4, allée des Myosotis, 33135 Le Hellian**

Vds Amiga 500 + imprimante Citizen 120D + extension 512 Ko + prise MIDI + 2 lecteurs 5"1/4 + un digitaliseur de sons + un joystick + programmes divers dont 3D Construction Kit. Valeur : 9 000 F. Le tout vendu : 6 500 F. **Eric Dewitte, 53, rue Riquet, 75019 Paris. Tél. : 40 35 88 95**

Vds Amiga 500 + extension de mémoire + moniteur couleur Philips + joystick + une centaine de disks + Bible de l'Amiga + disquette auto-nettoyante + tapis souris : 5 000 F. **Jean-Marc Mellard, 150, bd de la Villette, escalier C, 75019 Paris. Tél. : 42.40.49.04.**

Vds Amiga 1000, 512 Ko - souris + livres + Kickstart 1.3 + jeux originaux : 3 000 F. Avec moniteur couleur 1081 : 5000 F. **Tam N'Guyen-Minh, 9, rue des Cedres, 91540 Mennecy. Tél. : 64 99 67 79.**

Amigafan vends, échange toutes les news à prix dément ! **Jimmy Robin, 3, allée de Maletrenne, 37400 Amboise.**

MSX

Vds Yamaha CX5M + clavier YKOI + logiciels musicaux + jeux + moniteur + doc : 1 300 F. **Daniel Chevalier, 38, rue Carnot, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.57 87.71.**

Vds MSX2 Philips NMS8255 + manuel + cartouches (King's Valley 2, Penguin Adventure 2 etc.) + 400 jeux sur disks + joystick + imprimante PRN-C41 (4 couleurs) + FM Pac : 4 500 F. **Hien Luu, 46, rue Château-Landon, 75010 Paris. Tél : 42 06.10 33 apres 18 h.**

Vds MSX2 Philips NMS gonflé 512 Ko RAM, 128 Ko VRAM + 110 disks + cartouches + drive interne 720 Ko + bouquins + revues + SCC. Le tout en bon état : 3500 F a debattre. **Patrice Mikalef, 4, allee de la Sarriette, Les Jardins-de-la Durande, 83260 La Crau. Tél : 94 57.22.03.**

Vds MSX2 VG8235 + moniteur couleur + lecteur K7 + 4 manettes + environ 100 jeux, disks, cartouches. Prix : 3 000 F. **Davy Thieffenat, Courdemanges, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.44.23.**

Vds MSX-Dos 2.20 optimisé (touches de fonctions + traitement de texte) + cartouche + système + disk + bouquin français : 400 F. En prime, l'original de Darwin 4078. **Michel Tivaux, 21, rue Claude-Monet, 56700 Hennebont. Tél. : 97 85.01.87 le soir.**

Vds ou echange cartouches et K7 MSX (Q-Bert, Games Master, Salamander, King's Valley 2, Usas etc.). Cherche contacts MSX2/2+ pour échange divers. **Fabrice Valestra, 4, rue Voltaire, 34200 Sete. Tél. : 67.74.74 77.**

Vds MSX2+ Panasonic étendu à 256 Ko + transfo + Péritel à débattre. Vds Music Module : 400 F. Imprimante Canon + ordinateur Canon V20 + cartouche : 600 F. **Tel. : 48.21.33.60.**

Vds imprimante MSX VW0010 : 300 F. 24 K7 : 400 F ou 30 F pièce. Liste sur demande. Echange possible. Achete cartouche FM-Pack : 350 F maxi. **Patrick Miel, gymnase de Villeneuve-St-Germain, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.13.46.**

Vds MSX2 NMS 8220 avec Nemesis 3 : 600 F. Possibilité d'avoir d'autres jeux a prix interessant. Cherche FM-PAC : 400 F à débattre ou a échanger contre jeux. Offre manette avec ordinateur. **Eric Bregler, 4, rue de Batère, 66240 St-Estève. Tél. : 68.92.28.71.**

Affaire ! Vds MSX2 + jeux : 600 F. 6 cartouches : 450 F. K7 originaux : 400 F. Magnéto : 200 F. 2 manettes : 100 F. Revues et livres. Vds pour Nes, Zelda 2 : 250 F. Black Manta : 300 F ou échange contre Bayou Billy, Dragon Ninja, etc. A peu servi (acheté) mai 91. **Pascal Couic, Kergarlaouen, 29300 Quimperlé. Tél. : 98 39.11.62.**

Vds MSX2 VH8235 : 2 400 F état neuf. Cherche logiciel pour table traçante. Cherche tous logiciels pour Music Module et FM-PAC ainsi qu'un programme pour faire des demos. Cherche FM PAC. **Christophe Da Silva, 15, rue Amédée-Simon, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : 45.97.84.74.**

Vds MSX2 VG8220 + 3 cartouches + magneto : 1 000 F. Vds jeux. Liste disponible. **Philippe Petit, 94, rue Curiol, Tour I, 75019 Paris. Tél : 40 36 52.64.**

Vds MSX en bon état + 15 jeux avec boîtes et notices + en cadeau lecteur de disks (jamais servi). Valeur : 9 500 F. Le tout vendu : 4 000 F à débattre. **Lionel Appolaira, 236, rue des Marais, 77550 Moissy-Cramayel. Tel. : 60.60.73.05 apres 17 h 30**

Vds jeux en K7 à 50 F piece. Possede Ace of Aces, Futurknight, Zanac, Knightmare, Trantor, Chopper, Gunfright. Vds aussi revues MSX (Micro MSX n°1, 4, 5, 6, 7). Le tout pour 100 F. **Luis Magno, 124, rue des Poissonniers, 75018 Paris.**

Vds jeux MSX1 et 2. Possède Football, Galaga, Mr Ching, Hypersports 2, Konami's Boxing : 100 F pièce. Penguin Adventure 2 : 150 F. Jeux sur MSX2, Famicle Parodic, Druid, Topple Zip : 150 F pièce ou 900 F le tout. **Mehdi Mahjoub, 73, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 48.05.78.75 après 17 h.**

Vds Sony 700F + 512 Ko RAM + extension 2 Plus + ROM 900 + SCC + livres + tonnes de jeux : 3 300 F. FM Pac : 600 F. Drive 720 Ko : 600. CX5M + clavier + 3 ROM music + docs : 1 900 F. Music Module : 500 F. Ecran VW070 : 1 200 F. Le tout en très bon état. **Denis Andlauer, 13, rue des Deux-Amants, 69009 Lyon. Tél. : 78.47.75.78 le soir.**

Vds MSX2 Philips VG8235 : 1 000 F. **Pierre Chassat, 11, rue Gustave-Rey, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 47.62 95.73.**

Vds Music Module : 600 F. FM-PAC : 650 F. Souris : 250 F. Imprimante NMS 1431 : 2 250 F. Space Manbow : 400 F. Disk Station 29 : 150 F. Testament : 200 F. Livre du MSX2 : 110 F. MSX Fandemai : 65 F. MSX Magazine juillet : 70 F. **Patrick Legon, 98 C, rue Philippe-de-Lassalle, 69004 Lyon. Tel. : 78.27.09.64 le soir.**

Vds table traçante Sony pour MSX : 750 F. Recherche FM-PAC et Music Module. Recherche possesseur MSX2/2+ ou Turbo R. **Stéphane Marion, 6, allée des Aubépines, Toufflers, 59390 Lys-lez-Lannoy.**

Vds cartouches de jeux pour MSX1 et MSX2 Knightmare, Maze of Galious, Penguin Adventure, Hyper Sports 1, Hyper Sports 3, Athletic Land. Prix : 100 F pièce. **Virgile Thiry, 5, rue Pierre-Pouteau, 41500 Suèvres. Tel. : 54.87 61.55 après 19 h.**

Vds MSX Turbo 16 bits Panasonic avec manuels, transfo, jeux (Seed of Dragon, Metal Gear 2 etc.), moniteur Philips, haute résolution couleur 8832. Le tout : 14 690 F. **Roland You, 49, rue Marcel-Defrance, 10600 La Chapelle St-Luc. Tel. : 25.74.31.17.**

Vds MSX2 NMS 8250 + 20 jeux : 4 000 F à debattre ou échange avec jeux Sega 8 bits et 6 bits. **Thierry Gonzales, 45, rue Kant, 59000 Lille. Tél. : 20.09.84.83.**

Vds MSX2 Philips VG8255, 2 lecteurs de disks et 2 ports cartouches. Le tout vendu avec 35 disks + 2 joysticks + câble Péritel. Possibilité d'avoir d'autres jeux. L'ensemble en très bon état : 2 500 F a débattre. **Frédéric Petit, 7, rue Garson, 76130 Mont-St-Aignan. Tél. : 35 07.33 69.**

Vds imprimante NMS 1421 avec ruban de rechange : 1 500 F. Originaux K7 MSX1 Devpac + manual : 150 F. Phitel + câble : 150 F. Vera Cruz : 100 F. Cherche contacts Amiga 500 et Sony HBF700. **Jean-Marie Tognola, 49 A, rue du Général-Leclerc, 60930 Bailleul-sur-Thérain. Tél. : 44.03.21.42.**

Vds jeux originaux + notice en parfait etat (Nemesis 1, 2, 3, Salamander, Maze of Galious, Bubble Bobble, Rendez-vous avec Rama, Les Passagers du Vent, Geste d'Artillac, L'Heritage, Meurtre sur l'Atlantique. Prix : entre 150 F et 250 F. **Sylvain Gueco, 2, allee de Planton, 40000 Mont-de-Marsan. Tél : 58 46 44 81.**

Vds cartouches avec boîtes et notices (Salamander, Maze of Galious, Nemesis 2, Penguin Adventure, Yie Ar Kung Fu 2). Prix : 100 F a 150 F. Vds moniteur mono Philips très bon état : 450 F. **Pierre Tissier, Port-Drouet, 33126 Fronsac.**

NEC

Vds SGFX + adaptateur CD + G and G + Battle Ace (état neuf) : 1 750 F à débattre. Vds nombreux jeux pour la gamme Nec : 150 F a 250 F. **Laurent Jusnole. Tél. : 66.84.27.04 après 18 h.**

Vds console Nec Core Grafx + 3 jeux. Le tout en tres bon état et dans son emballage d'origine : 900 F. Vds également moniteur couleur Philips CM8521, bon etat : 1 600 F. Le tout : 2 400 F. Vds MSX2 VG8235 + 40 jeux : 1 600 F. **Franck Wagener, 33, rue du 11-Novembre, 95380 Louvres. Tél. : 34.68 91 95**

Urgent ! Vds Super Grafx + joypad + revues + 7 jeux (Formation Soccer, Shinobi, PC Kid, etc.). Encore sous garantie. Le tout : 2 300 F. **Alexis Blanchard, 15, rue du Général-Decean, 95120 Ermont. Tél. : 34.15.87.83**

Vds SGFX + 6 jeux dont Aldynes, G and G, Darius, Granzork, Battle Ace + 2 joypads : 3 000 F. Vds CD-ROM + adaptateur SGFX + 3 jeux : 2 500 F. Le tout : 5 000 F. Vente séparée possible. **Mathieu Hartmann, 14, rue des Perdrix, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.42 33 76.**

Urgent ! Vds Nec Core Grafx très bon etat (1 an) + une manette + prise Péritel avec correcteur de couleur + transfo + 4 jeux (Barumba, Formation Soccer, Mr Heli, New Zealand Story). Valeur : 2 000 F. Cede : 1 000 F. Province si possible. **Jean-Emmanuel Nugonnet, La Retaille 404, 03290 Dompierre-sur-Besbre.**

Vds Super Grafx + un jeu : 1 200 F. Vds jeux Nec 1 et 2. Possibilité d'échange avec la GT Turbo. Vds XE1 Pro : 450 F. **Fabrice Naulleu, 6, allée des Petits-Bois, 92370 Chaville. Tél. : 47.50.62.33.**

Vds Nec Super Grafx + 22 jeux dont G and G, Granzork, Aldynes, Darius, etc. Valeur : 6 000 F. Vendu : 5 000 F. Vds jeux entre 150 F et 250 F. Possibilité de vente séparée. Cherche doubleur de manette ou echange manette Core contre un jeu Nec. Cherche contacts sur CD-ROM Nec pour échange de jeux (Y-S 1, 2, 3, Valis, 2 et 3, Wonderboy 3 etc.). Vds Super famicom + Big Run : 1 600 F ou échange Mega Drive + 6 jeux. NEO-GEO + 2 jeux (Magician et Ninja) : 3 000 F. **Joakim Batman. Tél. : 49 84 03 04.**

Vds Nec PC Engine + 4 jeux (Dragon Spirit, Drop Rock, Knight Rider, Chase HQ) : 600 F ou échange contre Mega Drive japonaise ou Game Boy + jeux. Echange aussi supernews sur Amiga contre démos uniquement. **Eric Civioc. Tél. : 60.66.88.71.**

Vds Core Grafx sous garantie + 3 jeux (Operation Wolf etc.). Console : 800 F. Jeux : 500 F. Le tout + magazine : 1 150 F. **Christophe Lamendin, 95, rue Emile-Zola, 59162 Ostricairt. Tél. : 27.89.82.36.**

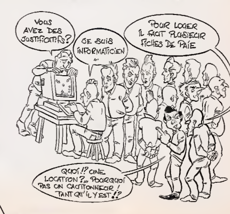
Vds Super Grafx + 2ème manette + 11 jeux (Final Match Tennis, Formation Soccer, G and G, Aero Blaster, Ninja Spirit, Balloon Prisonnier, World Court Tennis etc.). Garantie encore 8 mois. Prix réel : 6 600 F. Le tout vendu : 3250 F. **Stéphane Minutolo, 550, rue Paradis, bât. C3, 13008 Marseille. Tel. : 91.76 12.38.**

Vds Super Grafx + 7 jeux (Jacky Chan, Barumba, Volvief, World Cup Tennis, Super Volley, Formation, Dragon Spirit) + une manette + rallonge Peritel + transfo multifonction + revues : 4 000 F à débattre ou échange contre Famicom + 3 ou 4 jeux. **Christophe Rigaud. Tél. : 38.34.82.06.**

Vds Core Grafx + 11 jeux (Down Load, Marchen Maze etc.). Le tout TBE : 2 900 F. **Fay Sadkhom, 290, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : 42.00.00.76.**

Vds Super Grafx + 3 joysticks + transfo + doubleur + 10 jeux (G and G, Idynes, Battle Ace, Devil Crush, PC Kid, FMT, Violent Soldier, F1 Tripple Battle, Beball, Aero Blaster) : 2 900 F ou echange contre Super Famicom + un jeu et 2 joysticks. **Florent Courgeon, route des Princes, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.43.41.**

Vds Super Grafx + 7 jeux (Aldynes, G and G, ESS, Devil Crush, Battle Ace, etc.) : 3 500 F encore sous garantie. Vds NEO-GEO + Cyberlip : 3 500 F sous garantie jusqu'au 29/06/92. **Julien Ferrandou, La Bretonnière, 37190 Saché. Tél. : 47.26 86.53.**



Vds ordinateur IBM PC, disque dur 10 Mo lecteur 5"1/4, écran ambre, clavier 102 touches, 740 Ko, très bon état, logiciel offert. Prix : 3 000 F Vds aussi imprimante IBM - logiciels. **Eric Sellem, 111, bis avenue Jean-Jaurès, 77420 Champs-sur-Marne. Tel. : 64.68.19.27.**

Vds PC 1512, drive 5"1/4 et 3"1/2 couleur, livré avec + de 150 disks livre DOS Prix bas à débattre **Michaël Pasquier. Tél. . 23.67 71 52.**

Vds PC XT 286, DD20 Mo, 640 Ko, RAM 2, lecteur 3"1/2, écran EGA, souris, driver DOS 3 3 cause double emploi avec portable (PC Schell, PC Tools, Word 4, Turbo Pascal 5 0,etc) + conseil surfonctionnement. port gratuit. Prix total : 5 000 F **Henri Villiebrun, 5, rue des Marronniers, 75016 Paris. Tel : 46 47.61.07 ou 46 96 76.46.**

Vds jeux originaux sur PC 3"1/2 à 150 F Possède Explora 3, Centurion, Great Courts : 350 F les trois **Cécile Caveiles, 1, rue Henri-Dunant, 33100 Bordeaux. Tél. : 56.86.57.24.**

Vds lecteur externe 5"1/4, 1, 2 Mo pour Amstrad PC 2286 état neuf Prix à débattre **Yves Deniart, 49, avenue des Dustre-Chemins, 92330 Sceaux. Tél. : 43 50 84.71 après 19 h.**

Vds PC 1512 couleur, lecteur 5"1/4 avec logiciels et jeux + souris Prix 4 500 F **Olivier Lietar, 20, rue Albine, 4090 St-Paul-les-Dax. Tel. : 58 91 87 77.**

Vds imprimante Memorex + câbles tres bon etat 500 F Vds ou échange jeux originaux sur PC Loom 180 F B.A.T 200 F Populous 150 F. Targhan : 100 F Bard's Tale 50 F. Rocket Ranger 50 F Geisha 180 F **Frédéric Louchet, 142, rue de Roubaix, 59126 Linselles. Tel. : 20.46 58 44 après 20 h.**

Vds Olivetti M21 (mono, 2 x 5"1/4) + imprimante DM280, la tout à réparer ou pour recuperer des pièces Les deux : 1 000 F a debattre ou vente separee **Karine Merchand, 57, route de Reims, 08300 Sault-les-Rethel. Tél. : 24 38 55 58 après 17 h.**

Vds originaux sur PC, moniteur IS, Wing Commander, Railroad Tycoon Buck Rogers, Battletech 2. Megatraveller 1 **Bastien Monnet, 231, rue Philippe-Triaire, 92000 Nanterre. Tel. : 42.04.25 69.**

Vds jeux sur PC 5"1/4 (originaux) Possede Tetris, Ikan Warriors, Nord et Sud, World Games, Crazy Cars 2 etc Prix 100 F piece Remise pour l'achat de plusieurs jeux **Vincent Roches. Tel. : 20.89.23.28**

Vds unite PC10 (3) de Commodore en VGA couleur, neuve sous garantie Vendue : 5 000 F. Disponible sur Aix ou Marseille. **Gerard Vivian, Les Allees-de-Beaumemoir, bât. A, 13100 Aix-en-Provence. Tél : 91 68 05 73 heures de bureau.**

Vds PC Tandy 1000, nouvelles roms 640 Ko, 3"1/2 + moniteur couleur CM32 + imprimante DMP 132 + 2 joysticks + deskmate 2 Prix 8 000 F Excellent état. **Vincent Boyer, Résidence Chantereyme 14, tour Dumont-d'Urville, 50100 Cherbourg. Tél. : 33.94 82.81.**

Vds PC Amstrad 1640 HD20 Mo + lecteur 5"1/4, écran Hercule + souris + Gem - First Publisher + Quattro Prix 6 500 F **Franck Desmoulins, 24, rue du Linss, 84000 Avignon. Tél : 90.27.92.30.**

Vds logiciels musicaux PC (MIDI, Tracker etc.) pour Adlib et Soundblaster 40 F Musiques, Tracker pour Adlib ou SBlaster 20 F les 50 Frais compris Liste contre timbre **Grégory Dubollle, 30, rue de Gesvres, 60000 Beauvais. Tel. . 44.48.61 10.**

Vds jeux originaux PC 5"1/4 de 40 à 150 F. Ultima 6, Die Hard, Indy Adventure et Act, Last Ninja 2 Zone, Italy 90 A320, Crash, Manhattan Dealer Vds PC 1640 EGA DD, HD30 + imprimante, souris, carte joystick + multitude de jeux et utilitaires Très bon état. **Jérôme. Tel. : Tel : 22.78.89.64.**

Vds PC Zenith CS150 CGA couleur + un drive 5"1/4 + DD 20 Mo et 640 Ko ram + utilitaires + nombreux jeux + clavier Azerty et Qwerty + carte joystick + joystick. Le tout : 5900 F ou 5400 F avec écran Zenith monochrome **Vorasith Khieu, 1, allée de la Marmotte, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.64 57.47 apres 17 h.**

Vds superjeu d'aventure pour PC - Orphee - neuf, 2 disks 5"1/4 90 F **Sébastien Prihon, 34, rue de l'Aubépine, 49124 St-Barthélémy-d'Anjou. Tél. : 41.93.06.72.**

Vds PC Zenith 286-12 MHz + disque dur 80 Mo + lecteurs 3"1/2 (1,44 Mo), 5"1/4 (1,2 Mo) + écran couleur Nec 2 + carte VGA affichage 600 x 800 max + souris + clavier 102 touches + logiciels 9 000 F **Jerôme Boudou, 5. allée Charlie-Chaplin, 94260 Fresnes. Tel. : 46 66.15.88**

Vds PC 3086 lecteur 360 Ko-720 Ko, VGA 14", 800 x 600, HRCD-HD30 Mo (nov 90) cause double emploi Prix 11 000 F Urgent ! Vendu avec jeux et utilitaires **Eric Courtin, 6, rue Francine, 78450 Villepreux. Tel. : 34.62.28.90 à partir de 19 h et le week-end**

Vds original Wing Commander sur PC 250 F Mac LC 12" couleur cherche contacts Possède nombreux logiciels **Sébastien Sauvage, 11, rue Bara, 02200 Soissons Tél. : 23.59.68.65.**

Vds PC 286, 16 MHz, VGA couleur haute résolution + HD 80 Mo + 300 disks + souris + imprimante 9 aiguilles + tapis Le tous sous garantie 2 ans Valeur 24 000 F. Vendu a un prix dérisoire **Robert Vella, C3, Les Pervenches, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.26.08.**

SEGA

Vds jeux 16 bits + jeux 8 bits (ou echange) 16 bits de 250 à 300 F Vds aussi VG5000 + 23 jeux + Basic 1 et 2 + extension + magnetophone + mode d'emploi **Dejean, 36, bd Davoult, 75020 Paris. Tel. : 40.10.19.51.**

Vds Rambo ou XDR Prix à débattre ou echange contre Budokan, Strider, Monaco GP, Dick Tracy Fantasia, Gynoug, Arrow Flash, Batman, Final Fight, John Madden American Football, Phantazy Star **Jean Neudy, route de Lévignac, 31820 Pibrac. Tél. : 61.86.50.60.**

Vds Sega Master System + pistolet + Control Stick + 11 jeux. Valeur 3000 F. Vendu 2 000 F **Jean-François Chambaud, 41, avenue Clermont-Ferrand, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tel. : 46 66 86 13.**

Vds jeux Mega Drive japonaise/ Mickey Dick Tracy, Super Monaco GP, Gynoug, Aero Blaster etc. Prix 300 F. Altered Beast, Ghostbusters, Super Thunder Blade etc 250 F **Christophe Langlois, 82, bd Carnot, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 30 94.27.95.**

Vds Sega 8 bits avec Wonderboy 3 et Battle Out Run en tres bon etat : 550 F ou échange contre PC Engine même sans jeu ou console portable **Xavier Laude, 24, rue Boileau, 59540 Caudry. Tél. : 27.85.81.21.**

Vds Sega 8 bits + 4 jeux avec notice (Alex Kidd Shinobi, Secret Command Double Dragon) Valeur 1 650 F Le tout vendu 1 200 F **David Lecurieux, 4, square de l'Avre, 92100 Boulogne-Billancourt. Tel : 46.08.31 37.**

Vds console Sega 8 bits (état neuf car apeu servi) - 3 jeux (Shinobi + Super Tennis + Alex Kidd 1) 650F port compris ou échange contre Game Gear + un jeu en bon état. Vds PCW Amstrad + disks Prix a debattre **Michaël Le Delst. Tél. : 27.36.33.41 après 19 h.**

Vds Sega 8 bits + nombreux jeux (Shinobi, Golden Axe, Tennis Ace California Games etc) 1 500 F à débattre. Vds Nintendo + Double Dragon 2 + Castle Mania + Blade of Steels + SM1 + Rush'n' Attack, etc Prix 2 500 F à débattre Vds jeux TO8, 9, 9+ 8 à 13 F **Stephane Maigrot, Les Malettes, 24570 Le Lardin. Tel. : 53.51.37.99.**

Vds Mega Drive + 4 jeux 1 200 F PCI + 4 jeux 1 200 F vds nombreux jeux Sega 8 et 16 bits et Nec (Gynoug, PS2, Heavy Unit, Wonderboy 3, Ken, Mickey, Tetris, Gunhed, Aero Blaster, Son Son 2, Spellcaster, Eswat, Forgotten Worlds, Force 2, Hellfire, G and G, Golden Axe, Shadow Dancer **Cyril Mendre, 13, avenue de la Méditerannée, 30132 Caissargues. Tél. : 66.29.27.74.**

Vds ou échange jeux sur Mega Drive française 250 F Golden Axe, G and G, Last Battle, Sword Of Vermilion, Revenge of Shinobi Cherche Alien Storm, Sonic Streets of Rage, Marvel Land, Wardner, Raiden **David Niger, n°1, Les Mouettes, chemin des Fabriques, 13500 Martigues. Tél. : 42.06.02.13.**

Vds jeux Sega 8 bits Zillion 100 F Double Dragon 200 F Le tout en parfait état. **Cédric Augoyat, chemin du Raffour, 38660 Lumbin. Tel. . 76.08 23.95 apres 18 h sauf mardi et vendredi**

Vds console Sega Master System + pistolet + accelérateur de tir + 2 joysticks (Sega et Konix) + 9 jeux (Rocky, R-Type etc) Le tout en tres bon état 3 500 F ou echange contre Amiga 500 **Yann Babis, 49, rue Louis-Bonnet-Challuy, 58000 Nevers. Tel. : 86.37.57.67.**

Vds jeux Sega série Light Phaser, Shooting Gallery : 150 F à débattre ou échange contre un autre jeu Mayenne si possible. **Dave Beucher, 7, impasse des Sources, 53600 Evron. Tél. : 43 01.35 46 après 18 h.**

Vds jeu pour console Mega Drive, Moonwalker, Rambo 3, Eswat, Shadow Dancer, Golden Axe, Battle Squadron Sword of Sodan entre 250 F et 300 F. Console française **Pascal Brasseur. 40, allee des Amonts, 91940 Les Ulis. Tél : 64 46.69 09.**

Vds jeux Mega Drive 200 F Golden Axe, Revenge of Shinobi, Thunder Blade Alex Kidd 300 F. G and G Hellfire, Battle Squadron, Thnder Force 3 Le transport est pris en compte **Pierre Chauvin, Mont-de-Bulle, 25560 Bannens. Tél. : 81.49 86 95**

Vds Mega Drive japonaise + 4 jeux (Super Monaco GP, Eswat. World Cup Soccer, Rastan Saga 2) Prix 2 000 F le tout. Console seule 1 000 F ou échange le tout contre MSX2/2+ + jeux **Jocelyn Cornet, 8, rue Emile-Zola, 62230 Dutreau. Tel. : 21.92.69.87.**

Vds 17 jeux Mega Drive de 200 F à 299 F Possède James Buster Boxing, Budokan, G and G, Golden Axe, Monaco GP, Midnight Resistance, Shadow Dancer. Eswat etc Cherche aussi Advanced Strategies et Dick Tracy **Francky Dhieux, 15, rue du Pressoir, 10320 Bouilly. Tél : 25 40.29 47.**

Vds Mega Drive française - 6 jeux (Beast, Last Battle, Mystic Shinobi, Mickey Mouse, Strider etc) Etat neuf garantie jusqu'en octobre 91 Prix 2 600 F **Gwenn De Merion, La Cheraie, chemin des Louvas, 13710 Fuveau Tél : 42.58.53.26.**

Vds Mega Drive tres bon etat (6 mois) + jeux (Mickey, Klax, Hard Drivin New Zealand Story) Valeur 2 750 F Le tout sous garantie dans emballage d'origine Prix 1 500 F a debattre **Samir Fédériconi, 20, rue des Peupliers, 93270 Stains Tél : 78.21.32.67.**

Vds console Sega 8 bits + Light Phaser + 2 manettes + 9 jeux dont 3 integres Prix 1 460 F Les 3 jeux integres - pistolet + console et les deux manettes 650 F **Romain Foucault, 7, rue Georges-Clémenceau, 50400 Granville Tél. : 33.50.23.71.**

Vds Sega 8 bits de juin 90, très bon état + 5 jeux (California Games, Compil 5 jeux, Basket Knightmare, Monopoly, Altered Beast, World GP et Hang-On) Valeur 2 000 F Le tout vendu moins de 900 F **Julien Guillement, 7, rue Trajan, 34410 Sauvian. Tel. : 67.39.55.07 heures de repas.**

Vds pistolet Sega + 3 jeux 150 F Vds jeux, Out Run, Quartet, Power Strike, Choplifter 100 F Ninja, F16 50 F **Jérôme Klein, 7, allee du Mont-Cenis, 54260 Seichans. Tél : 83 33.10 44 après 20 h.**

Vds Sega 8 bits + 2 jeux 550 F Vds aussi 12 jeux (Golden Axe, Altered Beast, Psycho Fox, Casino Games, Thunder Blade, Y-S, Golvellius, World GP, Spy, Transbot, Dynamite Dux, Galaxy Force) Prix a partir de 100 F Sega + jeux, valeur 4 535 F Le tout cédé 2 590 F **Solal Lehec, 9, passage Boudin, 75020 Paris Tél : 40.30.08 11.**

Vds sur Mega Drive japonaise, Midnight Resistance Valis 3, Wardner, Super Monaco GP 300 F frais de port compris **David Musiel, 10, rue de Beauvais, 62710 Courrières. Tel. : 21.76 63.89.**

Vds Mega Drive + une manette + un jeu 690 F Jeux : de 200 à 250 F **Stany ou Jacky Nabet. Tél : 46 81 12.63.**

Vds Sega 8 bits + une manette autofire - 8 jeux + Hors-Serie Sega Le tout 1 300 F Valeur 3 200 F Achete Game Boy avec un jeu 350 F a debattre **Benjamin Renon, 7, avenue de la Promenade, 91440 Bures-sur-Yvette. Tel. . 69.28 07 66**

Vds Mega Drive française + joypad + câble antenne + 3 jeux (Altered Beast, G and G, Darius 2) Valeur 2 900 F Prix 1 600 F + garantie 3 mois **Gaëtan Séau, 8, bd des Faïenceries, 57200 Sarreguemines Tel. : 87 98.09.76**

Vds jeux Mega Drive (After Burner 2, Super Hang-On, Cyberball) 250 F pièce ou 650 F les trois Vds aussi logiciels MSX en K7 et cartouches à bas prix **Christophe Viallon, 22, rue de Lesches, 77450 Esbly. Tél. : 60.04.46 67.**

Vds Sega 8 bits oct 90 + 2 manettes + 8 jeux (Heavy Weight Champ, World Cup Italia 90, Altered Beast, Wonderboy 3) Valeur 2 700 F Vendu 1 200 F Faire vite ! **Nicolas Cabos, 71, avenue Rouget-de-l'Isle, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél : 546.80.50.97.**

Vds Mega Drive + 5 jeux (Moonwalker, Ghostbusters, Mickey Mouse James Pond, Shadow Dancer) Le tout 2 200 F Vds jeux Nec, Dragon Spirit, Pac Land, Beball, Shinobi, Barumba, Image Fight, Vigilante Alice 200 F piece **Hervé Defauquet, 13, rue du Faisan. 59800 Lille. Tél. : 20.57.79.37**

Vds Mega Drive japonaise - 6 jeux (Sonic + Devil Hunter + Gynoug + Monaco GP + Magical Boy + Fire Mustang) Valeur 3 400 F Le tout vendu 2 200 F a debattre **Ludovic Droniou, 14, rue Danton, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.38.10.18.**

Vds jeux Sega (Alex Kidd 3, F16 Fight, Wonderboy 2, Batman, Blades of Steel Snake Rattle N Roll etc) Prix de 200 F à 250 F **Sylvain Dubrulle, La Croix-Rouge, 61310 Exmes. Tél. : 33.35.97.94.**

Vds console Sega 8 bits avec 3 manettes + 4 jeux sous garantie Prix 700 F au lieu de 1 390 F **Victor Gardoxe. Tél. : 39.90.02.54.**

Vds jeux Mega Drive 240 F piece. Vds achète jeux Nec Famicom Super Famicom + 2 jeux 2 490 F **Patrick Lefol, 9, rue Pierre-Loti, 21000 Dijon. Tel : 80.57.11.42.**

Vds jeux Sega 8 bits Wonderboy 120 F R-Type 150 F Aleste 150 F Space Harrier : 120 F Altered Beast 140 F Jeux sur Mega Drive, Sword of Vermilion 300 F ou echange contre autre jeux. **Joël Rivoira, 19, bd de la Mairie, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.66 15.20.**

Vds Mega Drive japonaise avec jeux français, européens, etc + manette Pro 2 + 10 bests (Mickey, Strider, Populous, GP Monaco, Phantazy Star 2, Shadow Dancer etc) Le tout avec boîtes et prise Péritel 4 400 F ou jeux separement. **Nicolas Santini, 107, rue Caulaincourt, 75018 Paris. Tél. . 46.06.27.92.**

Vds Sega Mega Drive française sous garantie + une manette + 10 jeux (Shinobi, Monaco GP, Strider, Shadow Dancer, Valis 3 etc) Prix 3 500 F **Alain Scordel. 12, rue St-Exupéry, 95210 St-Gratien. Tél : 34.17.46.17.**

Vds à 50 % du prix d'achat, 62 cartouches et cartes Sega 8 bits avec astuces Liste avec prix contre un timbre **Bruno Berthold, 9, rue de l'Helvetie, 74100 Ambilly.**

Vds jeux (Final Blow, Eswat Shitten Myoo et Ghosbusters) sur K7 unique pour Mega Drive Prix 1 100 F **Aurélien Buf-Gourio, 6, rue de la Bretonnerie, 60300 Senlis Tél : 44.53.01.48.**

Urgent ! Vds console Sega Master System avec 2 jeux intégrés (Safari Hunt, Hang-On) + Aerial Assault (a servi 2 mois) + Light Phaser Valeur 940 F Vendu 600 F **Christophe Courtois, 90, rue de la Belle-Saison, 95000 Vauréal. Tél. : 34.21.76.11.**

Vds console Sega Mega Drive + 4 jeux (Italia 90, Wonderboy 3, Sonic, Super Monaco GP etc) + 2

Vds Game Boy avec écouteurs + câble de liaison + 3 jeux (Tetris, Tortues Ninja, Double Dragon). Prix : 650 F état neuf. **Olivier Blondeau, 2, rue Xavier-Marmier, 25300 Pontarlier. Tél. : 81.39.24.01.**

Vds Nes compatible avec toutes les cartouches + 10 jeux (Super Mario 3, Tortues Ninja 2, 1943, Operation Wolf etc.) + adaptateur japonais. Valeur : 4 850 F. Le tout vendu : 1 650 F. Vds Game Boy + 3 jeux : 650 F. **Olivier Fau, 25, bd Guist'Hau, 44000 Nantes. Tél. : 40 48 45 76** avant **20 h.**

Vds jeux sur Game Boy (Super Mario Land, Fish War) Prix : 200 F ou échange contre Gargoyle's Quest ou Batman. **Laurent Lunoir, 6, rue de la Saussaye, 76950 Les Grandes-Ventes. Tel. : 35.83.94 48.**

Vds console Nintendo + 3 jeux (Metroid, Castlevania, Robocop). Le tout en très bon état (sans emballage d'origine) : 600 F. **Jean-Baptiste Perron, 6, allée du Nivernais, 86000 Poitiers. Tél. : 49.01 65.33.**

Vds console Nintendo + 2 manettes + 4 jeux (Gremlins 2, Super Mario Bros 2, Castlevania 2, Teenage Mutant Hero Turtles), garantie 4 mois. Vendu : 600 F. **David Raulin, 9, rue Léon-Frot à Souppes-sur-Loing. Tél. : 64.29.69.55.**

Vds console Nintendo + une manette de base + manettes Double Player + zapper + tres nombreuses revues consoles et micro + 9 jeux (Rygar, Trojan, Punch Out, Duck Hunt, The Adventure of Link, Skate or Die, G and G, Bubble Bobble et SMB1). Le tout cede : 1 800 F. **Marc Rigaux, 13, rue Kleber, 59130 Lambersart. Tél. : 20.93 50 06**

Vds Nintendo + 2 jeux = 500 F. Vds séparement Rad Racer, Zelda, Link, Solomon's Key, Turtles, Snake Rattle N roll, World Cup, Goonies 2, SMB2 : de 250 F a 300 F. **Thomas Robert, 898 chemin de St-André, 69760 Limonest. Tél. : 78 35 43.87.**

Vds Game Boy + Tetris + câble video Link + Gargoyle's Quest. Le tout en tres bon etat : 400 F. Vds également walkman Sony WM-F65 radio, enregistreur, Dolby etc + micro-stereo + batterie supplementaire. Le tout : 700 F. **Thierry Schwebel, 10, rue de la Paix, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47 80.29.08.**

Vds une cartouche Nintendo de 82 jeux (Mad Max, Tetris 1 et 2, Star Face, Byad, Flipper etc.). Cartouche achetee au Japon : 6 700 F. Vendue : 2 200 F en cadeau la K7 Batman. **Frederic Chen, 1-13, rue de Noue, bât. 4, porte 253, 93170 Bagnolet. Tel. : 48.70.07 61.**

Vds Super Famicom + correcteur de couleur + 2 manettes + Super Mario 4 + Final Fight + câble RGB + convertisseur à un prix defiant toute concurrence : 2 350 F port compris. Le tout en excellent etat (achat mars 91). **David-Alexandre Jost. Tel. : 86.80 54.43.**

Vds Game Boy très bon état + 4 jeux très peu servi : 900 F ou echange contre un jeu NEO-GEO a débattre port compris. **Yann Le Gall, 140, val du Careï, 06500 Menton. Tél. : 93.35.23.56**

Vds, échange jeux Nintendo (Robocop, MegaMan, 2, Mania etc.) ou achete jeux Nintendo à tres bas prix. Vds Nes Advantage, revues et zapper. **Laurent Lo-Schiavo, St-Geniès-Bellevue, 8, chemin de Masseblau, 31180 Castelmaurou. Tél. : 61 74 07.62 de 10 h a 21 h.**

Vds Nes + manette + zapper + environ 40 jeux. Le tout 9 000 F ou vente séparee possible. Vds adaptateur japonais + 4 jeux dont SMB3 et Contra 1 et 2 : 1 450 F. **Christophe Pham-Dang, 4, rue des Archives, 94000 Creteil. Tel. : 43 99.92.72.**

Vds Augusta Golf : 400 F. Darius Twin sur SFX : 350 F ou échange contre Pilotwing. **Gilles Clavel, 55, rue de Malaz, 74600 Seynod. Tél. : 50.51.62.90 entre 19 h et 22 h.**

Vds Game Boy au complet, emballage d'origine + Tetris + Gargoyle's Quest, Final Phantazy, Legend. Le tout en parfait état : 600 F. **Fabrice Dechy, 70, rue Charles-Nodier, 93500 Pantin. Tél. : 48 40.02.57.**

Vds jeux Nintendo état neuf. Possede Gauntlet 2, Kid Icarus, Wrestling, Gradius, Metal Gear, Robot Warrior : 220 F piece ou 400 F le tout ou échange 2 jeux contre Sword of Vermilion sur Mega Drive française. **Rémi Dubois, 9, rue de Paris, 95380 Louvres. Tél. : 34.72.69.91.**

Vds Game Boy + Tetris + Mario Land + Gargoyle's Quest + câble video Link : 700 F port compris. Achète pour Mega Drive : John Madden Football : 250 F, Phantazie Star 2 : 250 F, Phantazy Star 3 : 250 F, Street of rage : 250 F. **Jean-Michel Fiere, La Rouviere, 83, bd du Redon, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.47.52.**

Vds Nintendo + 2 manettes + 7 jeux. Le tout : 3000 F ou échange contre CD-ROM Nec. Vds CPC 464 + manette + jeux : 1 900 F. **Chi-Minh Huynh, Cèdre Bleu, entrée 110, 54100 Nancy. Tél. : 83.98.59.83.**

Vds Game Boy + 5 jeux (Castlevania, Fortress of Fear, Double Dragon, Operation C, Alleway) + câble + 4 piles rechargeables : 1 000 F ou echange contre une Game Gear avec 2 ou 3 jeux. **Yoann Korber, 12, route de Gazeran, 78120 Raizeux. Tel. : 34.83.54.16.**

Vds conbsole Nes + 6 jeux (Zelda 2, Day of T, Ninja T etc.). Valeur : 4000 F. Cédé : 2000 F. De preference en Alsace. **Cyrille Lasenne. Tél. : 88 30 19 03.**

Vds Game Boy + 7 jeux dont Dragon's Lair, Final Phantazy Legend, Dr Mario, Super Mario Land + accessoires. Le tout : 1 400 F ou vends jeux séparés. **David Torres, 104, rue du Fbg-St-Honore, 75008 Paris. Tél. : 42.66 61.74.**

Urgent ! Vds Game Boy (2 mois) + 12 jeux (Tetris, Castlevania, Golf, Nemesis, Contra, Gargoyle's Quest, Double Dragon, F1 Race, Fastest Lap, radar Mission, Octobre Rouge, Chessmaster). Valeur : 3 400 F. Vendu 1 500 F. **Filipe Torres, 36, avenue de la Division-Leclerc, 94230 Cachan. Tel. : 46.65 43.59.**

Vds jeux Nes (35) : Megaman 2, Turtles, Zelda 2, Kid Icarus, Double Dragon 2, Batman etc. Prix : de 100 F a 250 F. Achete, vends, échange jeux Mega Drive. Possède Sonic, Shinobi, Hell Fire etc. Vds Lynx + 11 jeux (Blue Lighting, Chip's Challenge etc.). Vente separee possible + transformateur. **Vadim Toropoff, 5, rue du Printemps, 75017 Paris. Tél. : 42.27.26 59.**

Vds Game Boy + Tetris + Golf, le tout sous garantie : 380 F. Vds originaux Amiga, Wolfpack : 150 F, Railroad Tycoon : 195 F. **William Le Mentel, 39, rue Anatole-France, 92370 Chaville. Tél. : 47.50 26.57 entre 19 h et 20 h.**

PC ET COMPATIBLES

Vds Amstrad PC 1512 portable lecteur 3"1/2 tres peu servi. Garantie 8 mois : 3 200 F. **Nicole Kolwenter, 4, rue de l'Arquebuse, 51200 Epernay. Tél. : 26.51.59.20 ou 26 67.44 75 (bureau).**

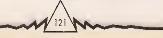
Vds -30 % à -40 % du neuf, PC Victor DD 40 Mo Dos 4 01 Win. 286 : 1 Mo/25 ms/ 12 Mgz : 12 450 F. 386 : 2 Mo/ 20 ms/ 16 MHz : 16 000 F. Imprimante Citizen 120 D 144 cs : 2 000 F. Fax Sagem : 6 000 F. Le tout est garanti. **Eric Marvaud, 25, rue Loredoux, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47 80.35.75.**

Vds Epson PCAX2E, 286, 12 Mhz, RAM 640 Ko DD21Mo, 5"1/4, 1.20 – 3"1/2, 1.44, moniteur couleur EGA, carte EGA 256 Ko. Valeur : 23 000 F. Vendu : 13 000 F. Achat juin 90. **Franck Michel, 171, rue Belliard, 75018 Paris. Tél. : 46.27.35 76 de 19 h a 22 h.**

Vds Amstrad SD1512 couleur + HD 20 Mo + carte joystick + nombreux jeux + imprimante Seikosha SP1000CPC : 7 000 F. **Jean-Bernard Patricio, 24, rue des Lilas, 95150 Taverny. Tél. : 30 40.18.17.**

Vds PC 640 Ko + 2 lecteurs + moniteur + softs + revues + livres. Très bon etat. Le tout vendu : 4 500 F a debattre. **Ludwig Robert, 81, rue des Coteaux, 44340 Bouguenais. Tél. : 40.65.66 62.**

Vds Multisync 2 Nec + unité centrale Leo entouree lecteur 5"1/4 + disk dur HDMO NF, imprimante Epson LQ 1050 1", 25, 4 mm + doc + souris compatible IBM. Valeur : 45 000 F. Le tout vendu : 15 000 F. **Karine Santin, 9, rue Auguste-Chaudé, 91070 Bondoufle. Tél. : 60.86.56.48.**



Vds Super Grafx tres bon état + Jackie Chan + Super Star Soldier + Battle Ace + Granzork + G and G + joy + AVPlus 1 700 F ou échange contre Super Famicom + Actraiser **Sylvain Gallet, 16, avenue Jean-Lebas, 93140 Bondy. Tél. : 48.02.06.98.**

Vds ou échange jeux Nec, Barumba, Rabio Lupus, Rock On, St Dragon, F1 Circus, Strange Zone, Rastan Saga 2 Cherche à bas prix Granzork, Soccer, Splatterhouse, Jackie Chan et Alice 2 **Siegfried Mounissens, 17, chemin de Pavin, 33140 Cadaujac. Tel. : 56.04.32.36**

Vds console Nec Core Grafx, très bon état + 10 bons jeux. Valeur 4 700 F Vendu . 3 200 F à débattre **Loïc Boyer, 110, avenue de Chabreuil, 26000 Valence. Tél. : 75.42.59.66 heures de repas.**

Vds jeux Nec entre 250 F et 300 F Cherche tous jeux Nec à bas prix (F1 Tripple Battle, Splatterhouse Shubibin Man1 et 2 etc). Echange K7 video en tout genre contre jeu Nec **Pierre Cancia, Lyon. Tél. : 78.39.31.41.**

Vds ou échange jeux Nec Shinobi, Darius Plus, Devil Crash Recherche quintupleur, manette. Prix 200 F Echange jeux. **Grégory Cristelli, chemin de l'Oratoire, 13210 St-Remy-de-Provence. Tel. : 90.92 09.15.**

Vds Nec Core Grafx (1 an, très bon etat) + 5 jeux (Barumba, Soccer, Power Drift, Shinobi, New Zealand Story) + Game Boy avec 2 jeux (Tetris et Mario), 5 mois. Valeur . 3 240 F Le tout vendu · 2 500 F ou echange contre Super Famicom + une manette + un jeu et câble **Jean-Emmanuel Hugonet, Le Retaillé n° 404, 03290 Dompierre-sur-Besbre.**

Vds jeux Nec 200 F Achete CD Valis 3 + Down Load 2, Populous, Motoroader 2. Faire offre Vds Aero-Blaster 240 F Adaptateur SG/CD 250 F Echange G and G contre Battle Ace ou Granzork. **Michel Issart, 13, impasse de la Pinede, 35680 St-Georges-d'Orques. Tél. : 67.40.46.43 après 17 h.**

Vds jeux sur Nec et SGFX entre 150 F et 200 F Vds C64 (N) 400 F K7 pour 64 10 F piece Disk 5"1/4 1 F piece Modem C64 . 350 F Echange 2 disks 5"1/4 entre 1 disk 3"1/2. Vds livres sur 64 Achete epxu sur Amiga 500 **Jean-Marc Lahera, ZI de la Molière, 81200 Mazamet. Tél : 63.61.96.44.**

Vds Nec Core Grafx, garantie nov 91 + Jackie Chan + Ninja Spirit + Tiger Raod + Rock On + joystick + câbles, emballage d'origine neuve, a très peu servi cause armee, standard français Prix à debattre **Joachim Lebailly, Bons-Tassily, 14420 Potigny. Tél. : 31.90.64 81.**

Vds Super Grafx + 15 jeux (Jackie Chan, Out Run, Aldynes etc) .4000 F. Valeur + de 5900 F ou échange contre Super Famicom ou Mega Drive + jeux. **Alain Menesuen Tél : 45 67.31.88.**

Vds CD-rom2 + 4 jeux (2 CD) + adaptateur CD-SGFX (sous garantie) · 2 700 F ou échange contre une Super Famicom + jeux, Achete jeux Nec, Neo-Geo Vds accessoires pour Amiga 500 **Por Leng. Tél. : 48 37.81.06.**

Vds Core Grafx + 2 jeux (900 F). Master System sans jeux (300 F) Vds K7 Nintendo entre 150 F et 225 F + Nes Advantage 225 F **Jérôme Ragniewski, 38, rue des 4 Fils-Doumer, 58200 Cosne-sur-Loire. Tel. : 86.26.63 82.**

Urgent ! Vds CD-ROM + Core Grafx + 5CD + un jeu : 2 500 F. Super Grafx + Battle Ace 1 000 F Jeux CD : 150 F Aldynes 280 F Joystick + quintupleur 250 F Le tout · 3 900 F Valeur · 8 900 F **Renaud Urcun, 68, avenue d'Iena, 75116 Paris Tél : 47.20.35.52 a partir du 1er septembre et a partir de 15 h 30.**

Vds ou échange jeux Nec Mr Heli 230 F. Victory Run, Dragon Spirit 200 F contre Gunhed 1 ou 2, Neutopia 1 ou 2, PC Kid 1 ou 2, Splatterhouse Echange un jeu + Pad autofire contre Pro1, Granzork contre Aldynes (ou G and G) Zelda 1 200 F **Martial Dreville, 49, rue Jules-Ferry, 59227 Saulzoir. Tél. : 27.74.00.37.**

Vds Core sous garantie avec 2 paddles et 5 jeux Populous, Boxe. Chase H.Q , Cyber Combat Police, Barumba et peut-etre Tripple Battle Le tout 1 290 F Achète Super Famicom 2 100 F **Norbert Jaffuel, 6, rue de la Banque, 48000 Mende. Tel. : 66 65.02.02.**

Vds Core Grafx sous garantie + 7 jeux (PC Kid 2, Gunhed 2, Cadash, Down Load, Hero Tonma etc) Tres bon état. Prix 2000 F **Sylvain. Tél : : 54.74.89.63.**

Vds pour console Nec, quintupleur et une manette, neufs 200 F **Dominique Brunson, 11, allée des Bourgognes, 60500 Chantilly. Tél : 44 58.13 96 après 18 h.**

Vds 3 jeux sur Nec, Veigues, Adventure Island. Jackie Chan 500 F les trois. Vente separée possible **Philippe Daval. Tél. : 88.61.29.12.**

Vds Nec Core Grafx + jeux (Violence Soldier, Mr Heli, W Ring, Hurricane) + carte club Shoot Again 1 400 F. Vds MSX1 Canon 64 Ko + Nemesis 2 + Road Fighter + câble magnéto 400 F **Jean-Marc Mallard, 150, bd de la Villette, escalier C, 75019 Paris. Tel. : 42.40.49.04.**

Vds Final Blaster, Vigilante Zi Peng 200 F ou echange Cherche tout contacts sur la Somme pour Nec **Yann Warin, 27, rue des Lilas, 80170 Rosières. Tél : 22.88.19.72.**

NINTENDO

Vds consoles Nintendo, Game Boy + N + Do + 7 jeux 1 600 F Pistolet + robot + Game Boy + 5 jeux (R-Type, Nemesis etc) 1 000 F à debattre Vds aussi jeux Nec CD ou cartes entre 170 F et 300 F Vds console Atari 2600 + 16 jeux + 4 jopysticks 1 200 F à débattre Vds jeux (Contra, Tic et Tac etc.), adaptateur japonais 270 F **Cyril Abitbol, 1 bis, avenue de Louvendal, 75007 Paris. Tél. : 45.51.25.00.**

Vds 12 jeux Nintendo entre 200 F et 250 F. Possède Tortues Ninjas, Super Mario 2, Track and Field 2, etc). **Jérôme Batista, 42, rue Paul Barenne, residence de l'Ourcq, bât. B2, 77100 Meaux. Tel. : 60.23.42.01 pas avant 18 h 30.**

Vds Game Boy + 7 jeux (Batman, Ninja, TMNT, Revenge of the Gator, etc) Etat neuf Possibilite de vente separee ou d'echange contre jeux Mega Drive Prix à debattre **Michaël Dupouy, 55, rue du Théatre, 75015 Paris. Tél · 45 77.90.51.**

Vds console Nintendo, tres bon état, sous garantie + 14 jeux 1 200 F **Sylvain leambert, 26, rue St-Jacques, 76600 Le Havre Tél. : 35.41.70.40 après 18h.**

Vds nombreux jeux Nintendo, Tortues Ninjas, Rush'n Attack, Lolo, Ikari Warriors, Dragon ball, Rygar, Gradius etc Prix entre 200 F et 250 F Echange possible **Lee Séaanne. Tél. : 90.75.30.43.**

Vds console Nintendo + 9 jeux – Nes Advantage, 6 mois, tres bon etat Possede MegaMan 2, S O S Fantôme 2, Snake Rattle and Roll, Wrath of the Black Manta, Bionic Commando, Simon's Quest, Gradius, Wizard and Warriors, Track and Field 2 Prix 250 F a 300 F pièce Manette Advantage 350 F Le tout 3 200 F ou echange contre Mega Drive + 6 jeux minimum. **Julien Rey, 14, rue des Buttes, 14600 Honfleur. Tél. : 31.89.38.06.**

Vds Game Boy + 5 superjeux (Final Fentazy Legend, Super Mario Land, Dr Mario, Funny Field, Tetris) + Game Light + Case Boy. Le tout vendu 1 300 F et encore sous garantie **David Torrès, 104, rue du Fbg-St-Honoré, 75008 Paris. Tél. : 42.56 81.74.**

Vds console et jeux console + Tortues Ninjas : 600 F Wrath of the Black Manta 200 F Wrestlemania 200 F Batman 200 F Robot Warrior . 150 F. Popeye 100 F Pistolet + Mario + Duck Hunt 200 F 4 jeux Sega 450 F dont Miracle Warrior **Olivier Dubois, 22, chemin des Varêts, 14600 Honfleur. Tel. : 31.89.32.23.**

Vds jeux Super Famicom. Darius Twin pour seulement : 450 F frais de port inclus Boîte et jeux en excellent etat. **Iven Favières, 122, rue St-Georges, 69005 Lyon. Tél. : 78.38.16.91.**

Vds jeux Super Famicom (Final Fight etc) + jeux Mega Drive (Super Volleyball, Phantazy Star 2) + console et jeux Nec (PC Kid, Jackie Chan, etc) **Bruno Janvier, 39, rue d'Albert, 96140 Garges-les-Gonesse Tél. : 39.85 38.54.**

Vds ou échange K7 Nintendo Double Dragon 2, Blades of Steel, World Wrestling) Prix 345 F Castelvania, Fester's Quest 310 F Mario Bros 210 F. Echange contre MegaMan 2, Snake Rattle N Roll, Tortues Ninja, Gauntlet 2 etc **Aymeric Eveno, 199, rue du Pas-Notre-Dame, 37100 Tours. Tél. : 47.54.27.55 après 15 h.**

Vds sur Nes, Rescue avec boîte et notice 250 F Possibilite d'echange avec Zelda 2 en tres bon état. Recherche Zapper + Duck Hunt Faire offre **Yannick Franchequin, 5 A, rue de la Périlleuse, 70000 Vésoul Tél. : 84.76 67.18.**

Vds ou échange jeux Nintendo ainsi que des jeux japonais (pour adaptateur) Je possède MegaMan 3, Bayou Billy etc. Je cherche Gremlins 2, Duck Tales, Mario 3, Ninja Gaiden Super Tetris, Tetris Achète jeux sur Game Boy 100 F **Sylvain Puech, St-André, 81250 Alban. Tél. : 63.55.68.80.**

Vds console Nintendo + Tetris + Life Force + Rush'n Attack + Pro Wrestling + un autre jeu + revues du club 1 300 F **Mathieu Rebergue, 12, bd Bessières, 75017 Paris. Tel. : 42.29.75.39.**

Vds console Nintendo en très bon état avec 5 jeux (SMB1 et 2, Zelda 1, Tetris, Blades of Steel) Valeur 2 500 F Le tout vendu 1 700 F **Emmanuel Rose, 6, place du 1er-Mai, 44230 St-Sebastien-sur-Loire. Tél. : 40 34 35.23.**

Vds Nintendo + 13 jeux 1 700 F Video Pac + 17 jeux 700 F Clavier Spectrum (defect.) nombreux originaux. Vds Freeboot ST, TO7 + matos **Yann Sassin, 1 bis, rue de l'Hautil, 78510 Triel-sur-Seine. Tél. : 39.74.11 87 après 18 h.**

Vds Game Boy + 11 jeux · 2 000 F Valeur 3 090 F Possede Robocop, Tortues Ninjas, Gargoyle's Quest etc Vente séparée possible **Cédric Tintinger, 62 D, avenue Auriol, 08000 Charleville-Mezieres. Tél : 24.57 06.68 après 18 h.**

Vds console Nes avec 2 manettes + pistolet + 6 jeux (Duck Hunt, Mario Bros, Bayou Billy, Pro Wrestling, Batman, Double Dribble) Prix 1 800 F ou échange contre Game Boy complète avec 6 jeux (Spiderman et Tetris si possible) **Eddy Bernard. Tél. : 47.85.12.58.**

Vds K7 Nintendo, Link 300 F Black Manta, Track and Field, Skate or Die, Dragon Ball 250 F pièce ou échange contre Probotector, Simon's Quest, Section 2, SMB 2, G and G **Grégory Culp, 34, rue des Abondances, 92100 Boulogne. Tél. : 49 09 03.20.**

Vds console Nintendo + 12 jeux ou plus (SMB1 et 2, Kid Icarus Zelda 1, Trojan Double Dragon 2, Top Gun, Goonies 2, Pro Wrestling Kung Fu, Punch Out, Simon's Quest, Dragon Ball) Le tout 3 000 F ou 200 F à 250 F le jeu Cherche jeux Mega Drive **Xavier Foucault, 2440, ancienne route de Chartres, 45770 Saran-Loiret. Tél : 38.73 04.41.**

Vds Nes + Zapper + Nes Advantage + 30 jeux. Le tout tres bon état 3 000 F ou échange contre Core Grafx ou Mega Drive japonaise – quelques jeux Game Boy + 4 jeux 800 F **Remy Lacour, 14-15, rue Bertrand-de-Balanda, 66000 Perpignan. Tél. : 68 54 64 39.**

Vds 14 jeux Nintendo 250 F piece Zapper + Nes Advantage – manette à infrarouge Vds Super Grafx . 1 700 F 7 jeux sur Nec (Jackie Chan, Populous, Ninja Spirit, Chase H Q , Operation Wolf, Batman Bloodia) Vds 2 jeux Nintendo USA. **Sébastien. Tél. : 45.92 06.76.**

Vds Game Boy + 4 jeux (Tetris, SML, After Burst et Cosmotank) + écouteurs et câble Link 1 050 F ou echange contre Nec – 2 jeux. **Michaël Souchard, PN38 La Bourbelière, La Peyratte, 79200 Parthenay. Tél. : 45 94.25 04.**

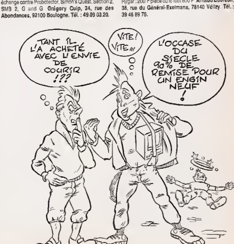
Vds jeux Nintendo et Nec à bas prix et tres bon état Recherche doubleur et joypad et jeux sur Nec Recherche aussi jeux Famicom a bas prix Faire offre **Yvon Vackier, 254 rue Adolphe-Pajeaud, 92160 Antony. Tél. : 46.68 88.43.**

Vds 7 jeux Nintendo (MegaMan, Super Mario 1 et 2, Batman etc) **Mathieu Vidal, 47, chemin du Vieux-Cres, 12100 Millau Tel. : 65.60.63.81.**

Vds Famicom + joystick + 2 ou 3 jeux état neuf Prix raisonnable Vds aussi jeux Famicom separes Achète news sur Famicom Vds Sega 16 bits française compatibles jeux japonais + joystick + 7 jeux, prix raisonnable Vds jeux Nec a bas prix. **Adel. Tél. : 42.52.44.96.**

Urgent ! Vds console Nintendo + 9 jeux (Double Dragon 2, Goonies 2, Mario Bros, Top Gun, Zelda, Castlevania, etc.), très bon etat. Valeur 4 100 F Vendu · 2 200 F **Jean-Philippe Arnould, 60, rue de Bignoux, 86000 Poitiers. Tél. : 49.61 34.59.**

Vds console Nintendo + G and G 350 F Vds aussi jeux, Simon's Quest, Megaman 2, World Wrestling, Rygar : 200 F piece ou le tout 800 F **Arnaud Dubreuil, 38, rue du Général-Exelmans, 78140 Vélizy Tél. : 39 46 89 76.**



manettes + garantie 2 000 F **Louis-David Delahaye, 36, rue Washington, 75008 Paris. Tel. : 45.63.50 39**

Vds Mega Drive française très bon état + 2 manettes + 4 jeux (Altered Beast, Eswat, Tiger, G and G) + adaptateur japonais Valeur 2 700 F Le tout vendu . 1 850 F, encore sous garantie jusqu'en mars 92 **Nicolas Desilles, 11, impasse de Cernay, Chaumusson, 91470 Limours Tél : 64.51.17.35 entre 18 h 30 et 21 h 30.**

Vds jeux Mega Drive française et japonaise, Hellfire 260 F DJ Boy 230 F etc **Vincent Doux, 43, avenue du Pdt-Salvador-Allende, 93100 Montreuil. Tel. : 48.57.76 00.**

Vds ou echange jeux sur Mega Drive Midnight Resistance 300 F Ghostbusters 250 F ou echange contre John Madden, Mystic Defender, Elemental Masters **Nicolas Ernoult, route de Genneville, 14600 Ablon. Tél. : 31 98.74.37.**

Vds Vermilion (français + doc) 300 F Hellfire 160 F Golden Axe 160 F Alesta Achete Link, Punch Out sur Nes ou échange contre Zelda ou les jeux Mega Drive precités **Jérôme Farina, 62, rue de La Rochefoucauld, 75009 paris. Tel. : 42.80.06 04.**

Vds jeux Mega Drive française (Moonwalker, Golden Axe, Eswat) 200 F piece ou 500 F le tout. **Thierry Garcia, 3, allée Camille-Pissaro, 78500 Sartrouville. Tel. : 39.14.11.01.**

Vds jeux Mega Drive (150 F à 260 F) Cherche jeux Famicom et Famicom Vds C64 couleur 800 F Cherche moniteur compatible Mega Drive japonaise. **Dany Guedj, 4, passage d'Armagnac, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.99 67.**

Vds Sega Master System avec 2 jeux incorpores + 2 joysticks + 14 jeux dont Rastan, Battle Out Run, Super Monaco GP, World Cup Italia 90, Golden Axe, Chase H.Q , Shinobi, Dynamite Dux. Prix 5 090 F Le tout vendu 1 990 F en très bon état. Vds Vectrex (console incorporée dans un moniteur + un jeu incorporé + 8 jeux 450 F **Didier Lecler, Bois de la Princesse, 26, rue Cendrillon, 33600 Pessac. Tel. : 56.07.12.73**

Vds Mega Drive avec Phantazy Star 2 500 F **Olivier Le Divouzet, 16, chemin Madeline, 93000 Bobigny. Tél. : 46 30.76.71.**

Vds Master System + Control Stick + pistolet + 20 jeux (R-Type, Indiana Jones, Shinobi, Thunder Blade, Operation Wolf, Altered Beast, Chase H.Q , Golden Axe, Rastan, Vigilante etc.) + Rapid Fire Le tout 3 500 F Crédit possible **Ludovic, La Chalotière, 35170 Bruz. Tél : 99.52.60.26.**

Vds Sega 8 bits + 6 jeux (Double Dragon, Californaia Games, Battle Out Run etc) 1 200 F port compris Vente séparée possible + un jeu gratuit pour le plus rapide **Loïc Mounard, 48, rue d'Anjou, 42400 St-Chamond. Tél : 77.31.47.72.**

Vds 15 jeux pour Sega 8 bits (Y-S, Ultima 4 Kenseiden, Cyborg Hunter, Zillion Lord of the Sword, Tennis Ace, Miracle Warriors Spellcaster, Time Soldiers etc) avec boites et notices 120 F pieces **Patrice Perrot. Tél : 94 30 61.34.**

Vds Mega Drive japonaise + Strider + Mickey 1 500 F Vds nombreux jeux de 250 F a 300 F Vds Atari 520 STF seul Prix 2 000 F **Alexandre Pham-Dang, 4, rue des Archives, 94000 Créteil. Tel. : 43.99.92 72.**

Vds Mega Drive japonaise + 5 jeux (Shadow, Hellfire, Moonwalker) Prix 1 500 F + 2 manettes Vds jeux de rôle "Oeil Noir" (4 boites) 350 F **Anthony Prezman, 10, avenue Junot, 75018 Paris Tel. : 42.58.54.93.**

Vds 2 jeux Mega Drive europeenne sur Belgique et France only. Alex Kidd et Rambo 3 250 F (1 500 FB) piece ou 450 F (2 800 FB) les deux + frais de port ou échange les deux contre Phantazy Star 2 ou Sword of Vermilion (not anglais) **Frédéric Tsolakidis, 10, rue du Couvent, 5640 Oret-Mettel (Belgique).**

Vds Sega Mega Drive avec 21 jeux, le tout : 4 000 F a débatre Vds originaux Amiga (Loom, Compilation Titus, Justiciers 2, Bard's Tale 3, Sega Arcade, Celica Turbo GT Rally, etc) Le tout · 800 F **Tel. : 49.88 19.97.**

Vds Sega Mega Drive japonaise + ecran couleur péritel + adaptateur Sega 8 bits + 2 manettes + 16 jeux dont Mickey, Klax, Wonderboy 3, Cyberball, Monaco GP etc) Valeur 8 790 F Le tout vendu 4 500 F **David Bismuth, 41, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : 40.35 25 30.**

Vds Mega Drive japonaise + 2 manettes (Pro 2 et Arcade Power Stick) + 8 hits (Sonic, Aleste, Monaco GP, Thunder Force 3 etc.) Le tout en bon état 5 500 F Le tout vendu 2 950 F **Issem Djabroni, 27, rue des Ardennes, 75019 Paris Tél. : 48.03.31.51.**

Urgent ! Vds Saga 8 bits + Tennis Ace, Golden Ace, Kung Fu Kid, Spellcaster, Vigilante Zillion 2, Rastan) + 2 manettes + 2 jeux dans la console Le tout d'une valeur de 3 300 F Le tout vendu 2 100 F Très bon état. **Edouard Dombret, 15, rue Cerèze, 51100 Reims. Tél. : 26 40.65.07.**

Vds jeux Mega Drive, Dick Tracy, Super Monaco GP, Foot, Moonwalker, etc 150 F à 250 F piece **Romain Gilson, CH 1165 Alaman (Suisse). Tel. : 19.41.21.807.33.65.**

Vds Mega Drive + 3 jeux + 2 manettes : 1 590 F tres bon etat ou echange contre un Amiga 500 + souris **Benjamin Gonzales, Les Epingliers, 71670 St-Firmin. Tel : 85.56.10 76 heures de rapas ou le soir de 20 h à 23 h.**

Vds Sega 8 bits + 5 jeux + revues + Spectrum + moniteur + manettes + 50 jeux. Le tout 1 600 F Possibilité de vente separee **Manuel Nulard, 67, rue Lablanqui, 93140 Bondy. Tél. . 48.50.22.51.**

Vds Game Gear avec 7 jeux dont Shinobi, Mickey, Psychic World etc + boîte de rangement + alimentation sous garantie encore 8 mois Valeur · 2 700 F Le tout vendu 1 600 F **John Marcelin. Tél. : 47.70.21.37.**

Vds Mega Drive française + 7 jeux (Phantazy Star 2, Populous, Elemental Master etc) + 2 manettes Garantie 3 mois Prix total 4 300 F Le tout vendu 2 500 F **Antoine Morineau, 31, rue des Ardennes, 75019 Paris. Tél. : 42.08 32.52.**

Vds Sega 8 bits sous garantie avec 2 pads + 5 jeux (Altered Beast, Golden Axe, Wonderbopy 3, Mickey Mouse, Alex Kidd) Valeur 2 250 F Vendu 1 500 F. **Alexandre Mosli, Montcorbon, Le Bourg ou 32, rue Dujavelot, 75015 Paris Tél. : 38.87.00.53 ou 46.84.67.27.**

Vds Sega 16 bits + 2 manettes + 4 jeux (Darius 2, G and G, Elemental Master, Phantazy Star 2) Le tout . 1 400 F Possibilite de vente separée + guide des consoles gratuit. **Raphaël Mourlanne, Pieces-Hautes. 47200 Ste-Bazeile Tél : 53.94.47.02.**

Vds jeux Mega Drive . 150 F Vds ou échange jeux Nec, carte ou CD 275 F ou 300 F **Mr Nallino, 1, impasse Les Melines, 91090 Lisses. Tél. : 60 66.23.25.**

Vds jeux Mega Drive · 250 F piece Possede Eswat, Mystic Defender, Forgotten Worlds **Sebastien Savoldelli 15, route de Berat, Le Herm, 31600 Muret. Tél. : 61.56 01 51.**

Vds jeux Mega Drive, Dynamite Dux 170 F Forgotten Worlds 150 F Heavy Unit 170 F Sword 250 F ou echnage Vds aussi sur 8 bits Pro Wrestling 60 F. **Rodolphe Sequeira. Tél : 43 75 03.49**

Vds Mega Drive japonaise très bon etat, encore sous garantie avec un jeu au choix (Mystic Defender, Moonwalker ou Rambo 3) · 1000 F port compris **Pascal Valette, Lors, 24800 St-Paul-La-Roche. Tél. : 53.62.50.36.**

Vds jeux sur Mega Drive française Moonwalker + G and G + Thunderforce 3, Shadow Dancer sur console japonaise 250 F pièce **Igor Arvai, 14, rue de Barri, 75008 Paris. Tél. : 45.62.23.26**

Vds Sega 8 bits + Alex Kidd in Miracle World + Pro Wrestling + Super Tennis + Hang-On Le tout dans boîte d'origine et en parfait etat Prix 400 F **Remi Batail, 32, rue de la Boisse, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78 84.57.97.**

Vds jeux Sega 8 bits, Fire and Forget, Choplifter, Eswat, F-16 Fighter, After Burner 150 F pièce **Jean-Maurice Bernard, 8, rue d'Auvergne, 67300 Schiltigheim. Tel. : 88.62 59 61.**

Vds pistolet Sega (1 an), emballage d'origine + 4 superjeux. Prix 650 F **Ludovic Danteny, rue du Calvaire, lotissement Le Ayla, 12330 Marcillac-Vallon. Tel. : 65 71.70.09.**

Vds Sega 16 bits japonaise + 2 manettes XE1Pro + 6 jeux. Le tout 2 400 F (garantie jusqu au 3/03/92) ou échange contre Super Grafx + jeux + manettes **Frédéric Dupuy, 140. route de Paris, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48 48.98.41 apres 19 h.**

Urgent ! Vds Mega Drive française compatible toute TV avec 2 jeux d'arcade (console sous garantie) ou échange le tout contre Mega Drive japonaise + jeux Prix a debattre **Nagib Guettiche, 7, rue d'Epinal, 57250 Faneck. Tél. : 82.52.41 61 entre 15 h et 20 h.**

Vds 12 jeux Sega 8 bits, Double Dragon, American Baseball Altered beast. Prix de 100 F à 200 F pièce ou 350 F les deux **Vincent Imbert, 37, rue Jean-Moulin, 63360 Gerzat. Tél. : 73.24.09.89 après 19 h.**

Vds Mega Drive + 10 jeux + 2 manettes, achetée le 26/12/90 prix 2 500 F. **Emmanuel Lancelot. Tel. : 26.09.74.20.**

Vds Mega Drive japonaise + 2 joysticks + 5 jeux + garantie + boîte d'emballage Prix 1 800 F ou echange contre Super Famicom + un jeu Urgent ! Vds Mega Drive + 3 jeux + un joystick. Prix 1 300 F ou échange contre 2 jeux NEO-GEO Vds jeux Sega de 50 F à 100 F **Nicolas Loron, 1, avenue Mederic, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : 46 30.90 73**

Vds jeux Master System 100 F Possède Altered Beast, Tennis Ace, Eswat, Psycho World, After Burner, Dynamite Dux, Wonderboy 2, Mickey, Bomber Raid, Alex Kidd 3, Golf, World Soccer, Harrier etc Pistolet 100 F ou echange contre jeux Game Boy **Franck Maurer, 16a, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : 40.36.32.33.**

Vds cartouches Sega Mega Drive Shinobi, Shadow Dancer, Eswat, Ghostbusters, Golden Axe, Strider **Philippe Richard, 18, avenue Gambetta, 78400 Chatou. Tél : 39.52.74.32.**

Vds jeux pour Sega Master System The Ninja et World GP 110 F piece. Tres bon état et frais de port compris **Gilles Senigout, 7, rue Eugene-Leroy, 87500 St-Yrieix-la-Perche. Tel. . 55.75.11.11 entre 18 h et 20 h.**

Vds ou echange Sega Master + 5 jeux contre MSX2 ou moniteur couleur Philips Vds tout pour MSX1 et MSX2, Texas Instrument TI99/4A, Sega, Game Boy, CPC, Amiga, PC AT, Hewlett Packard HD41, CD laser **Philippe Tenand, 2 bis, rue de l'Egalité. 94300 Vincennes. Tél : 48 08.17.25.**

Vds pour Mega Drive, Marvel Land tout neuf, très bon état 380 F Pour cause d'incompatibilité sur ma console **Benjamin Vervoort, Dude Leielaam 41, 8930 Menem (Belgique).**

Vds jeux Sega. Bomber Raid 260 F Rambo 110 F World Grand Prix · 60 F Aztec Adventure . 150 F Action Fighter 70 F Shinobi, The Cyber Shinobi 500 F. Transbot 60 F G and G 300 F Lord of the Sword 300 F. **Georges Pelliau, 3, impasse St-Gilles, 10000 Royes. Tél. . 25.73.35 62.**

Urgent ! Vds jeux Sega Mega Drive ou échange (Last Battle, Budokan, Shinobi, Golden Axe etc) **Regis Sive. 41, chemin Victor-Schoelcher, 78370 Plaisir. Tél. : 30.54.65.34.**

THOMSON

Vds ou echange nombreux logiciels 3"1/2 pour TO8D. Liste et prix sur demande Possède Tetris, Classiques, Quad, Chicago 90, Arkanoid, Jungle Hero GP 500 etc Recherche Le Journaliste Possibilité d'échanger ce logiciel **Sebastien Sévelinge, 25, rue Bartoli, 71160 Digoin. Tel. : 85.53.08.37.**

Vds pour Thomson TO8/TO9/9+, logiciels originaux · Langue Française CE2, Dames Americaines. Carré d'As, L'Heritage, Blue Star, Speedy Wonder, Les Contes de Monte Crypto, Les Malefices de Skanor Robinson Crusoe 60 F pièce **Françoise Nardizzi, residence Jardin d'Audes, bât. E, 11000 Carcassonne Tel. . 68.47.59.82.**

Vds TO7 en état de marche 200 F Livre initiation au Forth . 50 F. Cherche livre Forth, manuel de reference 50 F maxi Doc contrôle aerien, logiciels electrotechnique et normalisation Samo 1 et 2, éclairage + docs 500 F maxi **Pierre. Tél. : 46.22.07.22.**

Vds MO6 + lecteur disks et K7, crayon optique + 2 manettes + 60 jeux + manuels + prise Péritel Le tout en bon etat 1 600 F + revues **Philippe Royer, 4, rue des Trembles, 38280 Villette-d'Anthon. Tél. : 76.31.26.73.**

Vds TO8 tres bon état + lecteur de disks + manuel + joystick + revues Le tout 1 400 F Très urgent. **Claude Gionovesio, villa Mireille, chemin de Rignore, 13400 Aubagne. Tél. : 42.00.29.63.**

Vds jeux Thomson MO5/MO6 60 F pièce port compris Possède 22 jeux dont Captain Blood, Arkanoid etc Vds jeux Sega 8 bits 200 F pièce port compris Vds Thomson MO6 avec ou sans jeux. Prix à débattre **Pascal Hoareau, 5, Impasse Auguste-Trébosc, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.**

Vds TO9 couleur + imprimante + meuble, crayon optique, souris, jeux, excellent etat 3 000 F **Joseph Ecenarro, 40, rue Subernoa, 64700 Hendaye. Tél. : 59.20.10.37.**

Vds jeux originaux en K7 à bas prix sur MO5 **Michel Etienne, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.**

Vds MO6 Thomson + crayon optique + 15 jeux + manette + manuels + revues Etat neuf Valeur + de 3 000 F Le tout vendu 1 500 F cause double emploi **Laurent Leffite, 17, rue des Pyrénées, 13180 Gignac-la-Nerthe. Tél. : 42.68.64.54.**

RECHERCHES

Cherche les numeros 1, 9, 11, 15, 16, 16, 20 21, 22, 31 de Compatibles PC Magazines **Didier Achelard, place de la Meunière 7, CH 1950 Sion (Suisse).**

Recherche compatible toutes marques couleur avec minimum 20 Mo Prix maximum 4 000 F **Jérôme Barbeau, 7, rue des Michaudières 85610 Cuyand. Tél · 51.42.12.21.**

Achete Amiga 500 + moniteur couleur + souris + joystick. Le tout entre : 3 500 F et 4 000 F. **Jérôme Berquet, lotissement Peyrol, 87130 Châteauneuf-la-Forêt. Tel. : 55.69.36.11 après 19 h 20.**

Cherche original King's Valley 2 (envers MSX2 ou seulement ROM de cette cartouche) Realise pour 40 F pose interrupteur sur cartouche SCC (matos et port compris) **Sylvain Gutin, 29, rue de Touraine, 59229 Uxem. Tél. : 28.26.14.40.**

Achète musiques jeu 'Les Voyageurs du Temps, Operation Stealth et autres 45 F port compris **Mohand Chaalal, 83, avenue du Temps-Perdu, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : 30.32.12.89.**

Cherche disks GFA Basic **Cyril Courtial, La Croix-des-Mailles à Laveyron, 26240 St-Vallier. Tél. : 75.23.40.99.**

Cherche Game Boy à bas prix (400 F env) avec minimum + un jeu Urgent! **Jacinto Cunha, 72, bd de Ménilmontant, 75020 Paris. Tel. . 46 36 04 86**

Recherche Music Module (500 F) ou échange contre softs Recherche livre du disk MSX, imprimante NMS1421 **Alain Demailly, 2 bis, rue des Jonquilles, 62680 Méncourt. Tél. : 21 42 92.28**

Achete cartouche Coleco et VCS 2600 · 50 F max Cartouche Game Boy , 50 F Cartouche Mega Drive 100 F ou + Recherche console Vectrex + cartouche et Mattel + cartouche (à définir) Vds demos 15 F sur ST et Amiga. **Emmenuel Desmurs, 12, rue Maurice-Berteaux, 91660 Mareville Tel. : 84.95 10.35.**

Recherche sur 1040 STE, Police Quest 2, n°8, 9, 15 de Micro News (10 F piece) Echange soluce de Zombi, Voyageurs du Temps, Total Eclipse, etc contre Soluce de Deja vu **Sebastien Oumuld, 80, rue de St-André, 45370 Cléry-Saint-André. Tel. : 38.45 74.29.**

Achete jeux sur Atari ST Prix raisonnable Envoyez liste **Thierry Dormoy, 19, avenue des Frères-Tardy, 38500 Voiron**

Recherche sur MSX1 notice ass Zen. ass Odin ou Macro Hit + notice Cherche technique de programmation en Assembleur complete, routine bios et variables systeme **Luc-David Gallot, 18, rue Jean-Jaures, 59212 Wignehies. Tel. : 27.57.37.95.**

Recherche Phantazy Star sur Master System. Possibilite d'echange contre jeux de rôles (Y-S, Spellcaster) ou jeux d'action (Eswat, Cyber Shinobi etc) **Thomas Gaudiano, 2, allee Charles-Oullin, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 8 82.11.29 après 16 h.**

Urgent Achète Grand Prix 500 pour MO5 Faire offre **Sébastien Gauyacq, 23, avenue Frédéric-de-St-Jayme, 84120 St-Palais Tél. : 59.85.72.38.**

Recherche originaux Games Collection n°2, Red Light of Amsterdam, Soft Graph pour MSX2 (disk), également Home Office n°2. Interesse par imprimante couleur pour MSX2 **Emmanuel Gilquin, 13, rue des Panilliers, 95270 Viarmes. Tel. . 30 35.34.44**

Cherche Atari 1040/520 ST, moniteur couleur en bon état 2500 F **Adolfo Gonzalez, 19, rue Lecuyer, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.33.58.22.**

Cherche Amiga + moniteur 1084 S Prix 3 500 F Val d'Oise de préférence. Vds sur Nintendo, Skate or Die. Tetris 200 F piece Vds CPC 464 + moniteur couleur + un joystick + 100 jeux + revues 1 500 F **Ronan Gueltas, 14, bocage Manne, 95000 Cergy Tel. : 30.30.16.04.**

Achète NEO-GEO + un jeu · 1 600 F Mega Drive + un jeu , 900 F Cherche jeux sur MSX1, K7 ou cartouches (F1 Spirit 60 F, Nemesis 2 80 F etc) **Benjamin Guillemot, 3, allée Max-Ophüls, 94000 Creteil. Tél : 43.77 86 07.**

Urgent ! Cherche jeux pour MSX1 + MSX2, cartouches ou disks Possibilite d'echanges Ou se trouvent la rame et la poupée dans The Maze of Galious ? **Cédric Ladry, Bellangeon, 26210 St-Sorlin-en-Valloire Tél. · 75.31.70.59.**

Urgent ! Recherche originaux des Ultima de 1 à 5 sur A500 avec notices et prix raisonnable **Emmanuel Laigron, 84, rue du Château-d'Eau, 41130 Châtillon-sur-Cher. Tél. : 54 32.68.18.**

Achete wargames Johnny Reb 1 et 2 pour CPC Cherche version Amstrad de Waterloo, Austerlitz, Brigade Panther paru sur ST **Alain Laurent, 19, rue Principale, Wuenheim, 68500 Guebwiller Tél. : 89 76 70.58**

Recherche pour Atari XL/XE jeux sur cartouche ou K7 **Daniel Le Boudec, 11, rue de Solférino, 76620 Le Havre.**

Recherche Super Famicom + jeux en très bon état. Prix interessant. **Erwan Le Drève, 56400 Auray. Tel. : 97 57 69 16.**

Recherche sur PC, King's Quest 1 à 3. **Gérard Lestarquy, 6, rue Lanthier, 59154 Morpent. Tel. : 27 39.55.55.**

Recherche Bomber ou F-16 Combat Pilot pour Atari **Darek Loux, Kolsiner STR6, D-7500 Karlsruhe (RFA).**

Recherche contacts pour Amiga 500 sur la Nièvre ou autres **Joaquim Martell, 21, rue Jean-Jacques Rousseau, 58320 Pougues-les-Eaux. Tél. : 86.68.56.76.**

Achete cartouche Nintendo : 100 F piece Recherche Batman, Excite Bike, Track and Field Gremlins 2, Duck Tales Wrath of the Black Manta Rad Gravity **Laurent Martini, quartier Massime, 83790 Pignans. Tél. : 94.48.67 30.**

Cherche possesseurs MSX2+ ou MSX Turbo R pour contacts Cherche fin de Rune Worth. Possede Micro News et Micro MSX **Stéphane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Sezenove (Suisse) Tél. : 19.41.22.757.12.10.**

Cherche Martian Dreams. Monkey Island et Empire Savage etc Achète docs de Railroad Tycoon. Le tout sur PC **Alain Mereaux, 56, rue Richard-Lenoir, 02100 St-Quentin. Tél. : 23.60.38.26.**

Recherche pour Amstrad CPC 6128, jeux, tous genres Prix maxi 60 F **Hugues Pichot, 25, avenue Félix-Lambert, 79200 Parthenay. Tél. : 49.94.35 08**

Cherche logiciels de toutes sortes pour Amiga 500 **Sebastien Pierre, 2, rue Olympe-de-Gouges, 71860 Châtenay-le-Royal Tel. . 85.87 95 39 après 18 h.**

Cherche possesseurs de Nordic Power pour echanger Cheated Games Liste Cherche sources C et Seka assembleur. Echange démos sur Amiga only. **Laurent Pilchta, 10, rue Jean-de-La Fontaine, 02270 Assis-sur-Serre. Tél. : 23 80.87.91.**

Cherche Game Boy seule maxi 400 F. Cherche Light Boy 100 F. Cherche hits sur Game Boy (Batman , Duck Tales Paperboy) 100 F piece Cherche Lynx moins de 600 F seule **Sébastien Prat, La Mariadot, Salles-Mongiscard, 64300 Orthez. Tel . 59.85 33 54**

Recherche jeux Sega Master System entre 100 F et 200 F (Italia 90 Chase H Q , Moonwalker, Wonderboy 3, Populous, California Games etc) **Jean-Marc Rinaudo, 4, Le Coure, 83119 Brue-Auriac. Tél. : 94.80.91.64.**

Cherche cartouches Mega Drive et Game Boy **Roland. Tél. : 92 02.06 04.**

Achete pour Thomson TO8, lecteur disk et original disk de Micro Scrabble **Pierre Sabourin, Ecole, 69380 Alix. Tel. : 78.47.94 99.**

Cherche logiciel intégre Smart 1 avec doc en français (prix moderé) **Stéphane Schneider, 13, avenue du Marechal-Juin, 60200 Compiègne Tél. : 44.20 99 74 apres 17 h.**

Achète Amiga 1 Mo + moniteur couleur stéréo 4 000 F maxi Vds Atari STF 1 Mo couleur + 100 disks + tapis et souris : 3 990 F. Imprimante Epson LX800 + guides papier et ruban neuf, tous les câbles . 1 100 F Achète Game Gear et lecteur 3"1/3 Amiga etc **Olivier Tekoutcheff, 151, avenue Robert-Schuman, bât. 5, 33110 Le Bouscat.**

Recherche prise Sega 8 bits. Prix raisonnable , 75 F environ. **Nimol Teth, 311, allee Rene-Cassin, 71000 Mâcon. Tél. : 85.39 33.84 (repas).**

Achete console Game Boy . 400 F avec un jeu ou plus ; ou console Lynx . 600 F avec un jeu Faire offre. Cherche contacts sur Amiga pour échanger des news **Wilfried Thèves, Mercieres-aux-Bois, 60610 La Croix-St-Ouen Tel. : 44 41.27 95.**

Achete K7 Nintendo USA ou autres ne fonctionnant pas sur Nes française 200 F **Claude Tonella, 12, bd Desgranges, Entrée 9, 92330 Sceaux. Tél. : 46 60 35 43.**

PC 1512 5"1/ vds, echange, achete et cherche contacts pour utilitaires, jeux de 50 F à 150 F **Laurent Tulpan, Le Capricorne, lotissement Lauvazur, chemin de la Lauve, 83700 St-Raphaël Tél : 94.95.96.21.**

Achète jeux Nec et SGFX (Darius + , Strider, Jackie Chan etc) Prix 150 F à 250 F Possibilite d'echange Echange jeux Mega Drive ainsi que dessins animés japonais (Dragonball, Z etc) **Sophinah Ty, 7, rue Curial, 75019 Paris. Tel. : 40.34.24 58.**

DP Mac · les jeux du domaine public sur Macintosh Liste contre une enveloppe timbree avec votre adresse **DP Mac, Bruno Vouhe, 6, impasse des Lilas, 79100 Thouars.**

Achete, échange vends jeux sur Nes Super Famicom, Nec, SGFX Game Gear etc. **Wilfried Tel. : 45.21.11.37.**

ECHANGES

Echange disks sur ST **Richard Allanic, 7, rue Pégoud, 41000 Blois. Tél. :54 43.04 62**

Echange Game Boy + 5 jeux (Double Dragon, Mario Land, Tetris, Burai Fighter, Golf) + adaptateur secteur contre Game Gear + un jeu ou Core Grafx + un jeu ou vends le tout 1 000 F **Alexis Bathelemy, 300, rue de la Vieille-Cour, 44521 Oudon. Tel. :40.83.62.88.**

Echange jeux pour Amiga. Possède news, débutants bienvenus **Dany Bouvard, 9, rue des Saules, 1360 Peruz (Belgique). Tel. :081.65 73 05**

Echange Heavy Unit (sur japonaise) contre Shadow Dancer ou Super Shinobi sinon faire proposition **Olivier Bucher, 11, avenue de la République, 93800 Epinay-sur-Seine. Tel .48.23.35 69**

Vds ou echange news et oldies sur Amiga 500 **Yann Colliat, 57, clos de la Barre, 38300 Meyrie. Tel. :74.28.03.99.**

Echange news et oldies sur A500 Vds aussi 35 disks Amstrad :200 F **Christophe Ceustal, 10, rue des Lys, 11100 Narbonne. Tél 68.32.66.31.**

Echange jeux Game Boy, Nec, Mega Drive Echange Game Boy complète + 11 jeux contre Game Gear avec jeux, **Emmanuel Decrock, 71, rue Carnot, 62500 St-Ome. Tel. :21 98 01 03.**

Tony et les news Amiga vous proposent echanges ou vendent a bas prix, logiciels de 30 F à 100 F **Tony Degrelle. Tél. ·27.57.32.64 soirs et week-end.**

Echange interloisirs, planche à voile complète idéale pour débutant contre Amiga 2000B + carte AT sur region parisienne uniquement. **Yan Delaire, 52, rue Benoît 77860 Quincy-Voisins. Tél. ·60 04.77.49.**

Echange jeux et utilitaires sur PC 5"1/4 Envoyez liste ou téléphonez **Julien Delhen, 11, rue Nouvelle, 28360 Prunay-le-Orblon. Tél :37.25.76.77.**

Echange jeux et utilitaires sur Amiga et Atari ST Réponse 100 % assuree **Guy Fanney, 8, Ker-en-Coz, 56690 Nostang. Tél :97.65.72.22.**

Echange news et compils ou vends Atari 520 STF **Olivier Fendeler, 16, rue de la Gare, 30200 Giromagny. Tél. ·84.29.50.48.**

Amiga cherche contacts Envoyez vos listes **David Forest, 153, avenue du Maine, 75014 Paris.**

STE 1040 et Amiga 1 Mo cherche correspondant(es) pour echanges sympas Possède et cherche news et démos sur les deux machines. Vds, échange, achete news sur Mega Drive japonaise ou française Vds Forgotten Worlds :200 F Altered Beast :200 F **Stéphane Foulon, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tel .68.65 06 49 heures de repas.**

Echange sur Atari 520 STF, Tortues Ninjas contre soit Gamba League, soit Super Baseball **Arnaud Goiq, 4, allée de la Harpe, 78690 Les Essarts-le-Roi. Tél. :30.41.99.67.**

Echange jeux Nec (Chase H Q Energy, New Zealand Story) contre Adventure Island, Populous, Gunhed, Parasol Star ou les trois contre doubleur + manette + un des jeux cites ou contre Game Boy + Double Dragon **Sebastien Golly, 135 A, rue de Richwiller, 68260 Kingersheim. Tél. .89.52.16.70**

ST confirmé echange ou vends meganews Cherche modules et sources + Game Boy **Frédéric Grassone, bât. 13, La Crozet, 74300 Scionzier.**

Cherche personne pour échanger des jeux sur Amiga Envoyez liste Cedric Gremion, **J.-P. Zimmerman 9, 2053 Cernier/NE/Suisse. Tel. :038.53.39.80**

Echange ou vends jeux sur PC et Amiga, recherche Blanace of Power et utilitaires **Philippe Guillaumin, 89, rue Charles-Chefson, 92270 Bois-Colombes. Tél. :42.42.73.21.**

Echange Mega Drive + pad + Pénte! + transfo + Core Grafx Nec + Formation Soccer + The New Zealand Story + Marchen Mäze + Blodia + Pentel + transfo contre NEO-GEO ou Super Famicom ou vends Nec 1 100 F et Mega Drive **Sébastien Gy, 41, rue St-Exupéry, 13580 Salon. Tel ·90.53.15.62.**

Recherche contacts PC 5"1/4 Envoyez liste **Stéphane Haziza, 2, rue Ernest-Renan, 94700 Maisons-Alfort. Tel. :78.93.30 60.**

Cherche contacts sympas et sérieux pour echanger jeux, utilitaires démos sur ST (E) **Bruno Henry, 9, avenue Michel-Goutier, 94380 Bonneuil.**

Echange jeux, utils, démos etc sur Amiga 500 Vds Freeboot (bus+) 50 F Possede Monkey Island, Switch Blade 2 Shadow Dancer. Manchester United Europe + news **David Joubert, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre.**

Echange 6 jeux Mega Drive (Mickey, Basket, Football, Football Americain, Golden Axe, Super Monaco GP) contre Super Grafx. Vds les 6 jeux 1 000 F Uniquement sur Paris **Laurent Khouri, 77 bis, avenue Pierre-Larousse, 92240 Malakoff.**

Echange sur SFC, F-Zero contre Y-S 3 ou autres Vds Battle Ace sur Super Grafx ·250 F port compris **Patrice Kryaztofiak, 1, rue du Vermont, 62720 Rety. Tel. 21 92.91.72.**

Echange sur Mega Drive, Street Smart contre Street of Rage ou Sonic et vends Cyber Ball :250 F **Jérôme Lafon, 19, rue des Serpolets, 34790 Grabels. Tél. :67.45.43.00.**

Echange jeux sur Amiga. Possède oldies Pirates, Silkworm et news Manchester United, Croisiere pour un cadavre, Monkey Island, Billiard, Spirit of Excalibur, Shubibinman 2 etc **Sylvain Lambert, 25, rue de Longvie, 21000 Dijon. Tél. .80.36 47.81**

Echange Game Boy + 8 jeux très bon état (sous garantie) contre Sega Mega Drive japonaise + 2 ou 3 jeux ou bien clavier Amstrad contre Mega Drive japonaise + 3 ou 4 jeux (tres bon etat) Urgent! Vds CPC 6128 + 100 jeux etc Prix 2 580 F. **Xavier Lancret, 58, rue des Marronniers, 91550 Paray-Vieille-Poste. Tel. :69.38.49.35.**

Echange jeux PC, VGA-EGA. Possede Golden Axe, Rick 2, Lemmings Envoyez liste **Johann Laurent, 35, rue de l'Ange, 6282 Brye (Belgique). Tél. :071.81.49.58.**

Echange jeux Super Famicom, Pilot Wings contre Super Mario World. Vds jeux Sega 8 bits, Psycho Fox, Wonderboy, Great Football 150 F piece Lunettes 3D + Space Harrier et Blade Eagle 300 F Lynx + 3 jeux 850 F **Nicolas Lavaud, 32, rue des Tulipes, Les Jalots, 24750 Tréfissac. Tél. :53.09 77.56.**

Echange ou vends jeux sur Amiga 500 Envoyez liste Possède news **David Lavielle, 42, avenue Charles-Boisvert, 47200 Marmande. Tél. :53.20 82.26.**

Echange disks pour 6128 contre des jeux d'action, de sport, d'aventure etc Echange disk contre kit de téléchargement. Wonderboy contre si possible Altered Beast Disks 100 F Echange Le Necromancien contre Italy 90 **Romain Leroy, 6, allée du Muguet, 62840 Sailly-sur-La Lys. Tél. :21.66.22.88.**

ST echange jeux, utils, démos, contacts sérieux et sympas **Stéphane Libert, Biall, 33340 Gaillan.**

CPC 6128 échange DMP 2000 + Semword + jeux, Elite Sentinel, Ace 2, Starglider 2 contre lecteur disk 5"1/4 + cordon + disks en très bon etat. **Frederic Melfoy, 53, rue du Maréchal-Foch, 59160 Lomme. Tél. :20 93.46.91 après 19 h. Uniquement dans le Pas-de-Calais.**

Echange, vends, achète news sur disk pour CPC Possède BA.T., RD2, Prince of Persia etc). **Philippe Malicki, 41, route du Mohwald, 67140 Barr. Tél. :88.08.49.51.**

Echange Super Grafx + 8 jeux (Aldynes, Danus Plus, Jackie Chan, Vigilante etc.) Le tout en excellent etat (emballage d'origine) + garantie valable encore 3 mois contre Super Famicom avec D sans jeux. **Frederic Maillebuau, 8, rue du Jura, La Châtaigneraie, 91940 Les Ulis. Tél. :69.28.14.75.**

Echange Populous sur Famicom. Achète jeux Famicom 300 F Echange jeux Mega Drive et Nes Possede Sonic, Mickey, Strider, Thunder 3, Batman, Bionic, Rattle N Roll, Bubble etc Achete console Nec 500 F Jeux Nes 100 F **Sophie Marsais, 25, rue Appert, 44100 Nantes Tél :40.69 66.50.**

Echange Mega Drive japonaise + 7 jeux, garantie 6 mois contre Core + CD-ROM + 1 CD si possible (Hellfire, Robo-Kid, G and G etc.) + 2ème manette, Moonwalker, Altered Beast, Monaco GP etc) **Frédéric Mignot, 5, rue Jacques-Brel, 56530 Queven. Tel. :97.85.25.30.**

Echange news, dompubs, demos et prgs radio-amateurs sur Amiga 500 Vds lecteur Commodore **Jean-Luc Montagné, 1B, place Landouzy, 63130 Royat. Tel. :73.35.96 49 après 20 h.**

Echange Nes + 4 jux + 2 manettes + pistolet + transformateur + prise Pentel contre Mega Drive française ou japonaise ayant 2 jeux (ou plus) 1 ou 2 manettes + un ensemble de câbles la reliant a la TV et au secteur + adaptateur jeux japonais si besoin. **Marc Noël, 1, rue Raymond-Poincare, 88000 Epinal. Tél. :29.34.29.65.**

Echange jeux VGA ou sur PC format 5"1/4 et 3"1/2. Possède de très nombreux jeux. Cherche également jeux sur PC et Game Boy Sur Game Boy cherche Mario F1-Race, une Game Boy (une autre) Le tout pas trop élevé **Didier Ouvré, 24, rue André-Sabatier, 92000 Nanterre.**

Echange jeux sur Mega Drive Possède Batman Aero Blaster, Tetris, John Madden, Sonic, Volley Ball etc Vds Game Gear + Wonderboy Cherche uniquement news (Alien Storm, Spiderman, Street of Rage, etc) **Christophe Récla, 532, avenue Paul-Painlevé, 49260 Montreuil-Bellay. Tél :41.52.43.47 apres 19 h 30.**

Echange 7 jeux TO7/70 + 2 jeux PC + 6 logiciels PC + 23 disks 5"1/4 vierges (le PC est un 1412 D 5"1/4) + livres du Turbo Basic et prog + jeux Nec (Barumba) Valeur 5 600 F contre quintupleur + joypad + jeux Nec Seine-et-Marne uniquement. **Laurent Rezane, 1 bis, rue de la Republique, 77250 Veneux-les-Sablons. Tél. :60.70.54.36.**

Echange jeux. Possede nombreux jeux. Liste contre timbres (5,60 F) **Jean Sadoine, 9, rue Schoutteten, 59560 Comines.**

STE cherche contacts pour échange de news et oldies Cherche démos et utilitaires Possède Turrican 2, Lemmings, GP 500 2, Narc, Captive, Cadaver, Gods etc **David Samamès, Les Aires, 13480 Cabriès. Tél. :42.22.23.43.**

Amiga girl vends, échange jeux et cherche correspondants serieux Envoyez liste **Louise Scalmato, 19, allée des Saules, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. :39 71.79.89.**

Echange Game Boy + 5 hits avec Illuminator, prise allumecigarette, écouteurs, câbles Link + Game Gear avec 7 hits contre Mega Drive japonaise avec 2 manettes et 5 jeux dont 3 hits au moins. Le tout :2 500 F. **Frantz Schlusselhuber, 48, allée des Artistes, 77200 Torcy. Tel. :60.17.40.73.**

Ataristes échange news et oldies sur Atari Possède Gods, Shadow Dancer, Super Cars 2, Elvira etc Envoyez liste **Stéphane Soriano, 50, bd Eugène-Réguillon, 69100 Villeurbanne. Tél :78 53.71.28.**

Echange pour Game Gear, Mickey et Columns contre Super Monaco GP, Wonderboy, Devilish Shinobi ou Pro Baseball 91. **Franck Tachot, 27, rue du Vallon, 71850 Charnay-les-Mâcon. Tél. :85 34.16.23.**

A500 cherche contacts pour échanger jeux. Envoyez vos listes. Vds disks 5"1/4 pour CPC pleins de jeux (uniquement pour lecteur Wild West) **Fernand Tavarès, 30 route de Châteauneuf, Le Vercors 2, 26200 Montélimar.**

Echange jeux pour Sega 8 bits, Psycho Fox, G and G, Phantazy Star contre Wonderboy, Populous, Moonwalker, Y-S, Mickey Mouse **Philippe Thabourin, 31, avenue des Peupliers, 93420 Villepinte. Tél. :43 63 43.97.**

Echange Mega Drive + 7 jeux (Sonic, Mickey, PS2 etc) contre Super Famicom + un jeu Mega Drive + jeux 4 320 F **Adrien Thomas, 113, rue d'Alesia, 75014 Paris. Tél :45 42.19.46**

Echange Master System Sega + 7 jeux (Black Belt, Captain Silver, Psycho Fox, Alex Kidd, Fire and Forget 2) contre 520 STE + moniteur **Yannick Turquin, 4, place Hériot, 02370 Vailly-sur-Aisne. Tél. :23 54.68.57.**

Atari STE cherche contacts pour échanges de jeux, utilitaires **Christophe Varoquier, 6, rue Henri-Moissan, 51000 Châlons-sur-Marne.**

CONTACTS

Cherche contacts sympas sur MSX2 pour échange de jeux ou autres Cherche a bas prix extension 512 Ko ou lecteur 720 Ko. Vds anciens jeux 7 F piece Demandez liste **Christophe Anselm, 6, rue des Prés, 68470 Ranspach. Tél. : 89.38.75.28.**

Amoga 500 ! Toutes les supernews dont vous rêvez sont chez moi ! **Jean-Michel Aubin, cité Les Raumettes, bât. H1, 13700 Marignane Tél. : 42.77.73.00.**

PCXT 5"1/4, 360 Ko Hercules cherche contacts sympas **Eric Bazian, "La Butte Ronde", rue René-Cassin, 34200 Sète. Tél. : 67.53.35.21.**

Cherche contacts sur Super Famicom (si possible en region tourangelle) pour echange de jeux. **Fabrice Bellamy, 114, rue des Bordiers, 37540 St-Cyr-sur-Loire. Tél. : 47.41.48.72.**

Recherche contacts sur MSX2/Turbo/Amiga 500/2000. Vds cartouches MSX2 **Lionel Benesti, cite Le Chartreux, bât. C2, 80, rue Albe, 13004 Marseille. Tél. : 91.86 30.74 le soir**

Recherche contacts sur Amiga, sérieux voleurs et escrocs, passez a l'annonce suivante ! **Marc Beretti, 26, route de Benciugniu, La Trinité, 20137 Porto-Vecchio. Tél. : 95.70.24.22.**

Cherche contacts pour échanger logiciels Amiga Echange Pro C64 contre Prog Amiga, de préférence nouveauté 91. **Viviane Berlanda, 131, rue du Charbonnage, 6200 Chatelineau (Belgique).**

Diffuse DP, démo etc sur Amiga Catalogue contre 2 timbres a 2,30 F **BKA Domaine Public, BP 35, 95560 Montsoult.**

Amiga cherche contacts Possède Turrican 2, Pang, Narc, Golden Axe, etc **David Brohan, La Vigne, 35170 Bruz. Tél. : 99 52 98.60.**

Contacts CA Leevingsoft pour news sur Amiga 500 **BP 31, 4032 Chenee (Belgique).**

Atari 520 STE cherche contacts pour echanges Possède news, Brat, Navy Seals, Gods etc **Michaël Champain, 11, rue de Vendée, 61200 Argentan. Tel. : 33 67 58.06.**

Amiga cherche contacts cools et durables. Possede news, utils et demos **Yann Cleophas, 9, rue de la Croix, 34080 Montpellier. Tél. : 67.40.35.97.**

Cherche contacts sur Amiga 500 Possede toutes les news **Yann Colliat, 57, clos de la Barre, 38300 Meyrie. Tel. : 74.28.03.99.**

Cherche contacts sur ST Possede news, demos Vds Mega Drive française + 7 jeux . 2 000 F **Michël Dahan, 258, avenue du Prado-Le-Goya, 13008 Marseille. Tél. : 91.22.83.22.**

Cherche contacts sympas pour echange sur Atari STF/STE (si possible dans le département de la Marne) Possède et recherche news et oldies + utilitaires son. Envoyez liste **Laurent Dehlinger, 24, rue du Puits-Rond, 51200 Epernay.**

Recherche contacts sur Super Famicom + informations sur tous les jeux. **Jean-François Delsaut, 2, avenue Notre-Dame-des-Flots, 22410 St-Quay-Portrieux. Tél : 96 70 54.45.**

A500 cherche contacts pour échanger jeux. Envoyez vos listes **David Delle, 50, avenue du Docteur-Potel, 85800 St-Gilles-et-Vie. Tél. : 51.55.04 44**

Graphiste Amiga cherche desespérément programmeur en vue de la relisation du soft le plus morbide de l'histoire informatique **Alain Delplanque, 20, rue Combe-Es-Breux, 25400 Audincourt. Tel. : 81.34 35.22.**

Amigafan cherche contacts 62, 59 Possède news Cherche aussi oldies **Roger Demassieux, 25, rue d'Alger, 62100 Calais.**

1040 STE échange nombreux jeux et utilitaires Echanges rapides, sympas et serieux. Envoyez liste **Emmanuel Descamps, 44-46, rue de Sele, 59730 Safesmes. Tel : 27.37.38.49.**

Cherche contacts sérieux sur Atari STE pour échanger astuces et renseignements sur des jeux ou programmes graphiques et pour vendre jeux et manette Uniquement dans le département de la Nièvre (Nevers) **Eric De Vilaines, La Belouze, 58130 Poiseux. Tél. : 86.60.41 08.**

Cherche contacts tres sérieux ayant beaucoup plus de jeux (plus de 90) pour ST avec liste **Frédéric Dheilly, 24, bd de la Glacière, 13014 Marseille. Tél. : 97.08.99.22.**

Des centaines de logiciels du domaine public 10 F par disk **Stéphane Dupuis, 34, rue Jules-Vallès, 93000 Bobigny. Tel. : 48.47.42.52 après 16 h.**

Recherche contacts sur Atari STE pour echanges de softs Cherche aussi démos et news **Thierry Dutt, 30, rue de Hurtigheim, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.29.03.69**

Recherche tous contacts uniquement sur Loire-Atlantique, Maine-et-Loire pour echange de softs, docs etc sur Amiga 500, 1000, 2000 Recherche Atari ST pour ouverture d'un club Atari-Amiga en Loire-Atlantique **Ludwig Fortumeau, 81, rue des Coteaux, 44340 Bouguenais Tél. : 40.65.66.62.**

Cherche personne sérieuse sur Amiga et NEO-GEO pour contacts et échanges. Vds cartouche Mega Drive à bas prix. Possede news Recherche cartouche NEO-GEO **Pascal Fabre, La Chevalet, 38460 Chamagnieu. Tél. : 74.90.27.50.**

Cherche contacts sur Amiga 500 Possede de nombreux jeux (Operation Stealth, Voyageurs du Temps **Fabrice Florent, 429, route de Philippeville, 6010 Couillet (Belgique). Tél. : 071.36.18.96.**

Cherche contacts sur Amiga uniquement en région nantaise (Loire-Atlantique) pour échanger jeux, utilitaires **François-Xavier Gallon, 39, rue Alexandre-Olivier, 44220 Coueron. Tél. : 40 86.13.23.**

Recherche correspondants sur CPC 6128 pour echange listings jeux, démos, vies infinies Recherche vies infinies sur Cobra Stallone Envoyez liste **Wilfried Gobert, 23 E, avenue de la Petite-Espère, 45140 St-Jean-de-la-Ruelle.**

Cherche contacts pour PC (VGA) et C64 pour échanges et achats de programmes **Michaël Grunick, 40, rue Simon-Passeux, 4101 Jemeppe-Liège (Belgique). Tel. : 041.31.22.64.**

Cherche contacts pour échange de jeux et utilitaires Envoyez liste + enveloppe timbree à 3, 0 F **Stéphane Guebels, 43, rue Champêtre, 6792 Halanzy (Belgique). Tél. : 63.67.72.90.**

Amiga girl cherche contacts pour échange de softs Cherche aussi GFX confirme pour démo A bientôt et bises a tous **Marilyn (elle est plus vraie que nature !) Herpel, 104 bis, bd Pinel, 69003 Lyon. Tél. : 72.33.73.40.**

Comment se procurer les différentes cartes magnetiques autres que la une dans Metal Gear 2 ? Existe-t-il un plan pour Metal Gear ? **Benoît Lalet, Olympia, Parc Cézanne, route du Tholonet, 13100 Aix-en-Provence. Tel : 42.21.59.55.**

Cherche personne pour échanger des jeux sur MSX2 VG8235, voici ma liste The Goonies, Boxing, Yie Ar Kung Fu 2, Soccer, Space Manbow Vds Aramo (cartouche), Courageous Parseus (disk) Prix à debattre **Christophe Matin. Tél : 60 17.25.64.**

Cherche contacts sérieux sur PC (VGA) et C64 (nombreuses news **Laurent Michel, BP 26, 4101 Jemeppe (Belgique).**

Avis à tous les bons programmeurs ! Scenaristes vendent scenarios sur mesure **Laurent Moussault, La Charrettée-de-Vesce, 76280 Criquetot-l'Esneval.**

Amiga 500 cherche contacts sérieux pour échange de jeux et d'utilitaires Possede plus de 200 jeux Envoyez liste **Philippe Olivier, 31, rue Maurice-Ravel, 59250 Halluin. Tel. : 20 03.28 65 après 18 h.**

Urgent! Cherche personnes sympatiques et devouees possedant les jeux suivants sur PC Space Quest 4, Gods, Wing Commander 1. 2, Secret Mission 1 et 2, Ultima 4 Explication de cette requête au téléphone **Yann Payen 50, rue de la Couture, 60660 Cires-les-Mello. Tél. : 44.56.49.96.**

Cherche contacts sérieux sur ST pour échange de jeux. Possède nombreuses news (Lemmings, ainsi que de nombreuses compils) **Hugues Pairat, ZA, chemin du Marcadal, 34510 Florensac Tel. : 67.77.95.38**

PC et Amiga echange ou vends news **Gerard Pelletier, 1, bd Talabot, 13140 Miramas. Tél. : 90 50.27.98.**

Cherche contacts sérieux et sympas sur Amiga. Possède news et oldies, jeux, démos, utilitaires. Envoyez liste. **Christophe Querlier, 5, rue Magendie, 64110 Gelos. Tél. : 59 06.66 34.**

Cherche contacts pour echange ou vente sur 1040 STE. Possede supernews. **David Rosell, route de Paris, 82350 Albias.**

Recherche contacts STE et TO8 - envoyez vos listes. Recherche ruban d'imprimante Thomson PR90-00. Vds lecteur video sous garantie encore 14 mois. 1 300 F. Recherche câble d'imprimante pour TO8-MO6-TO9-TO9+ ref CI1436. **Pierre Schneider, 26, route de Rouen, 60360 Viefvillere. Tél. : 44 46.92.62.**

Cherche contacts sur Amiga 500. Echange jeux et utilitaires en Seine-et-Marne. **Fabrice Simon, 12, rue du 8-Mai, 77310 Ponthierry. Tél. : 60 65 64.41.**

Cherche contacts sur Amiga pour échange de news, demos et utilitaires. **Thomas. Tel. : 23.09.18 67 après 19 h.**

MSX2 avec 512 Ko recherche contacts serieux et durables sur toute la France et l'Europe. Possède un Sony. Possède Metal Gear 2, Aleste, etc. Recherche SD Snatcher, version française. **Mikaël Triquet, 5, chemin du Parc-de-Charonne, 75020 Paris.**

Cherche contacts sur Amiga pour échanger jeux, utils, demos. **Christophe Urbain, 12, rue de la Weiss, 68125 Noussen. Tél. : 89.24.14.03 apres 17 h.**

Cherche contacts MSX2/2+. Possède un Sony 512 Ko + extension MSX2 et cherche personne se servant du programme Unipaint. **Serge Vassal, Pré Bercy 2, n°145 Avermes, 03000 Moulins. Tél. : 70 46.50 68**

Cherche contacts sur PC 3"1/2. Vds aussi jeux sur 800 XL en K7 à très bas prix. **Michaël Zilevec, 12 A, impasse Pétavis, 59239 Thumeries. Tél. : 20.86.39.75.**

Vds démos, utils, dompubs que vous recherchez - je les ai! Liste contre demande. Cherche coder en C. **Marc Zimmert, 29, rue du Tiseur, 57960 Meisenthal.**

Coder C64 cherche musiciens, graphistes, coder sur C64 et Amiga pour création de démos. Je recherche éditeur qui voudrait acheter mon jeu sur C64. Version Amiga prévue de commencer en décembre 91. Vds Modem Amiga : 1 800 F. **BP 222, 91130 Ris-Orangis.**

DIVERS

Vds NEO-GEO + manette + câbles + transfo + Memory card + Magician Lord + Super Spy. Prix : 3 700 F. Tres bonne affaire. **Sylvain Chauvel. Tél. : 45.23.56.57 vers 20 h.**

Vds ZX Spectrum + 2 lecteurs de K7 incorporés + manuels + 9 jeux (Oh Mummy !, Crazy Golf, Alien Destroyer, Disco Dan, Punchy, L'île au tresor, California Games, Operation Wolf, James Bond 007), état neuf. Le tout : 1 100 F. **Fabrice Damamme, 61, rue Desiré-Clement, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : 39.19 39 87.**

Vds Micro News de 7 à 49 : 500 F. Vds 130 XE Atari + lecteur K7 + tablette tact. + jeux + 7 cartouches + divers : 1 200 F très bon état. Possibilité d'échanges. Faire offre. **Nicole Naxos, 4, rue de l'Ormeteau, 91420 Morangis. Tel. : 64.48.49.66.**

Vds jeux de rôle + beaucoup de suppléments (scénars etc.). Possède Warhammer, Hawkmoon, Reve de Dragon, Bushido, Stormbringer, JRTM, Rolemaster. **Patrica Richard, 17, rue du Grand-Beaulieu, appt 90, 88200 Remiremont.**

Vds synthé Pro M1 Korg + pieds de support - câbles + ampli 50 W - 200 super sons + mode d'emploi + pédale. Le tout très bon état : 8 500 F. Valeur : 15 000 F. **Luper Rouch, 51, La Rialle, 83300 Draguignan. Tél : 94 68.12.31.**

Vds NEO-GEO + 2ème joystick + Baseball + Nam 75 + Memory card. Valeur : 5 000 F. Le tout vendu : 2 500 F ou console + un jeu : 1 990 F. **Thierry Wesenfelder, 16, rue Louis-Dardenne, 92170 Vanves. Tél : 46.62.61.03 à partir de 16 h.**

CLUBS

Sortie du seul magazine MSX2, 2+ sur disk pour le prix fou de 9 F (disk et frais de port compris). Il contient des tests (Y-S 3, Space Manbow, XAK2 etc.), digits, annonces, musiques, SCC FM. **Jacques Aymar, n° 5, rue des Amandiers, 34160 Castries. Tél. : 67.70.29.67.**

Club pour Amiga cherche contacts en vue d'échanges. Possède news et oldies (Spirit of Excalibur, Gods). **Olivier Béchard, 20, rue Pasteur, 30129 Manduel. Tél. : 66.20.46.48.**

Club pour MSX de la Vienne recherche contacts pour échange de jeux. Joindre un timbre, recherche imprimante, bon état et prix raisonnable. **Christophe Chaplain, 22, rue des Aubepines, 86190 Ayron.**

Le club Megaland est accessible par RTC tous les jours de 22 h à 8 h. Vous y trouverez un telechargement de 31 Mo. **Club Megaland, BP 51, 91430 Igny. Tél. : 69 85.34.31.**

Demandez le catalogue des meilleurs logiciels du domaine public, des centaines de programmes (utilitaires, jeux, demos) à prix dément pour Atari et Amiga. Joindre un timbre à 3,60 F. **Christophe Cotte, 10, rue du Vergeron, 38430 Moirens.**

Nouveau! Après les meilleurs logiciels du domaine public pour Atari ST, Dom'Pubs Diffusion vous propose des centaines de progs du domaine public pour Amiga. Joindre timbre à 3,80 F. **Dom'Pubs diffusion, 10, rue du Vergeron, 38430 Moirens.**

Fire club, l'un des meilleurs clubs belges (uniquement sur PC, AT, ST, Amiga). Possédons news et oldies. Liste sur demande. **Club Fire, BP 24, 7390 Quaregnon (Belgique).**

Echange et vends jeux sur Sega Master System, Atari 2600, Nec, PC tout format. Vds revues d'astuces sur consoles et ordinateurs. **Fun Club, 14, villa des Chênes, 95500 Gonesse. Tél. : 39.87.41.14.**

Nouveau! Engine Club (revue + carte d'adherent + abonnement uniquement). Prix : 120 F par an. Nes Japon et USA, en cadeau une carte Hudson (au choix). Offre limitée. **Engine Club, C3, Les Pervenches, 10 bis, avenue Ste-Anne, 13700 Marignane.**

Bientôt en Vendée, club pour Amiga 500. Envoyez vos questions et suggestions à **Club Eclipse 500, 11, rue Gustave Charpentier, 85100 Le Château-d'Olonne.** Recherche soluces jeux et programmes sur Amos + doc Amos en français. **Tél. : 51.32 44.13.**

Des milliers de logiciels du domaine public pour Atari ST, Amiga et Compatibles PC. Catalogue sur simple demande. **IFA, 59680 Cerfontaine. Tél. : 27 65.86.11.**

Amigamanes, vous avez fini les tableaux d'Emerald Mine 1 et 2 ou de Boulderdash, venez rejoindre le club Emerald Mine. 40 disks de caves inedites et créez vos tableaux avec le génial éditeur. **Luc Jeanjean. Tél : 66.87.35.65.**

Nouveau club sur CPC 6128. Tiga échange news, utils, jeux, etc. Joindre un timbre à 2,30 F. **Eric Konstanty, Blesme, 51340 Pargny-sur-Saulx. Tél. : 26.73.78.12.**

TGBF, fanzine Game Boy, propose des contacts clubs, tests de jeux avec photos (news et oldies), concours etc. **Benjamin Le Breton, cité des 15 arpents, bât. A, n°111, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tel. : 48 68.13.10.**

MSX Force 7 (n° 2) est sorti, disponible contre 10 F en timbres. Le n°3 sortira le 1er septembre pour le même prix, un grand concours vous y attend. **Julien Molinier, 14, avenue du Tennis, 34200 Sète. Tél. : 67.53.19 31.**

Création du club MSC sur Atari et Amstrad 6128 (échanges de news, utils, démos, musiques etc.). Demandez liste en joignant un timbre à 3,60 F. **MSC, 7, rue des Mesanges, 59229 Teteghem.**

Paradise Club vous propose toutes les news sur Amiga à prix dement. Débutants bienvenus. Envoyez disk pour liste et tarifs. Vente de disks sur place. **Jimmy Robin, 3, allée de Maletrenne, 37400 Amboise. Tél. : 47.30.42.34.**

Vous êtes l'heureux possesseur d'un MSX2, MSX2+ ou Turbo R ? Le Mega MSX News est le journal sur disk qu'il vous faut (renseignement contre un timbre). Recherche toutes extensions, HD, cartes pour A2000 et contacts sur A2000. **Sébastien Rousseeuw, 7, place du Général-De-Gaulle, 59470 Wormhout.**

Le fan-club MSX vient de sortir sa deuxième revue, abonnement : 70 F les trois numéros. Des top secret en quantité, initiation au Basic et à l'Assembleur, listing, club et C. **Franck Tétu, 54, rue Edouard-Vaillant, 59199 Hergnies. Tél. : 27.40.15.69.**

Bad Influence Belgium échange news, oldies, utilitaires, moduls, éducatifs. Possède 600 titres. Envoyez liste. **BIB, 87-89, rue du Couvent, 4020 Jupille (Belgique).**


BARGON ATTACK
RASHEED
+
MARC BROTHERS
独立自主
RÉVOLUTION, CONTRE-REVOLUTION..
ÇA N'A PLUS AUCUN SENS MAINTENANT...
DE TOUTE FAÇON LE PEUPLE SOUFFRE TOUJOURS !
REGARDEZ... C'EST UNE NOUVELLE PLANÈTE !
DIEU EST GRAND ET MAHOMET EST SON PROPHÈTE ...
HÉ! VISE UN PEU L' PLAFOND! Y'A UNE AMPOULE EN PLUS!
SEIGNEUR NE NOUS ABANDONNE PAS !
..HALLUCINATION COLLECTIVE MON CHÉRI !
SURPRENANT ...


BARGON! SES HABITANTS SONT DES PILLARDS! DES ÉCUMEURS DE GALAXIES! LA RAZZIA EST LEUR SEUL IDÉAL, LA MORT LEUR SEULE RAISON D'ÊTRE! GRÂCE À LEURS CONNAISSANCES INFORMATIQUES ET AU LOGICIEL DE JEU "BARGON ATTACK", MALGRÉ LA DISTANCE INCOMMENSURABLE QUI SÉPARAIT NOS DEUX PLANÈTES, LES BARGONIENS ONT RÉUSSI À INTÉGRER LE SYSTÈME SOLAIRE! MAINTENANT BARGON EST LÀ! JUSTE DERRIÈRE LA LUNE! PRÊTE À L'ATTAQUE! QUAND LES HORDES BARGONIENNES DÉFERLERONT, QUEL REMPART SERA ASSEZ PUISSANT POUR PROTÉGER LA TERRE?

FIN

SUPERGAMES CHAUD !

SUPERGAMES SHOW 91

Si certains l'aiment chaud, tous aimeront **Supergames Show** ! Depuis l'avènement de la micro en France, nombre de salons ont vu le jour. Mais combien ont fait long feu ? Et pourquoi ? Manque d'idées ? Certes pas. Manque d'originalité ? Sûrement !

Grâce à un concept nouveau qui tend à marier le jeu micro avec d'autres univers ludiques, *Supergames Show* échappera à coup sûr à cette règle. Chacun des domaines abordés aura son partenaire prestigieux , qu'il s'agisse de l'espace ou de la simulation sportive ! Mais ménageons l'effet de surprise...

Même s'il est encore tôt, retenez bien ces dates : **du 6 au 9 décembre 1991 à l'Espace Champerret.**

UNE PECHE D'ENFER, DERNIERE...

Fidèles lecteurs de Micro News, vous n'êtes pas sans savoir que Micro News s'est associé durant tout l'été à l'émission *Une Pêche d'Enfer*, diffusée chaque mercredi sur FR3 à partir de 18 heures. Vous n'êtes pas censé ignorer, non plus, que chaque émission s'achève sur un concours dont le lot prestigieux est un Atari 520 STE + Power Pack, accompagné comme il se doit de pin's FR3 et Micro News, d'un blouson Micro News et enfin d'un abonnement gratuit d'un an à votre magazine préféré.

Ce que vous ne savez peut-être pas, c'est qu'il vous reste 2 émissions pour avoir une chance de remporter le gros lot, les mercredis 28 août et 4 septembre. Alors un conseil, ne les ratez pas !

Prenez de plus note qu'étant donné son succès, l'émission continue, mais cette fois de façon quotidienne. Belle consécration ! Une bonne occasion de s'informer au jour le jour sans avoir à souffrir du ton emphatique utilisé par nombre de présentateurs...

CŒURS BRISES

Le point commun de **Harlequin** avec les romans à l'eau de rose dont la collection porte le même nom, c'est le cœur. Le personnage doit en effet ramener les quatre morceaux du cœur de Chimerica (joli, joli !) pour sauver sa mère-patrie. Pour le reste, *Harlequin* apparaît comme un jeu de plate-forme plein d'action, avec des graphismes gentillets. Gremlin se mettrait-il au gâtisme sentimental ? Dispo en octobre.

SARGON 5

Sargon, célébrissime jeu d'échecs sur micro a aujourd'hui un cinquième descendant : **World Class Chess**, édité par Activision et alliant qualité de jeu et graphismes de haut vol.

Pour ces derniers, il vous suffit de constater de visu les écrans ci-contre ; pour le reste, affrontez donc le Maître pour vous faire une idée. Sachez cependant qu'il vous faudra jouer plusieurs années avant qu'une construction similaire de partie ne se présente à nouveau, que le programme contient un dictionnaire de 100 ouvertures, que toutes les options possibles et imaginables figurent au menu et enfin, que son classement ELO est estimé à 2200 points. Le test pour très bientôt...



Heureux gagnants (1 + 10) du **concours "Idée de Génie"**, ne vous inquiétez pas : tout vient à point à qui sait attendre... Vos noms (d'ores et déjà connus) seront communiqués dans le prochain numéro de Micro News, la place nous ayant manqué dans celui-ci ! Toutes nos excuses...

Rédacteur en chef :
Georges Brize
Secrétaire de rédaction :
Joris-Karl Derveaux
Chefs de rubrique :
Sylvain Allain (consoles)
Jean-Claude Paulin (micros)
Ont collaboré à ce numéro :
Francis Grobiloup,
Bernard Jolivalt,
Franck Maillochon,
Patrick Pochet
Christian Roux,
Lacsane Sinprasith
Philippe Truchet,
Z. Big
Directeur artistique :
Jean-Marc Gasnot
Chef de publicité :
Laurent Wiernik
Assistante de publicité
Marie-Véronique Brunet
Publicité :
SAP,
70 rue Compans, 75019 Paris
Tél. : 42 00 33.05
Promotion :
Mauricette Ehlinger
Marketing :
Jean-Louis Parbot
Abonnements :
Odette Lesauvage
P.A., renseignements et réassort :
Franck Maillochon
Illustrations ;
Hamid Boussouf, Coucho,
Bernard Joubert,
Rasheed
Flashage :
Janjac
Photogravure :
Photocop,
Atelier André Michel
Impression :
B.V. Roto
Dépôt légal :
3ème trimestre 1991
Numéro d'éditeur : 10
Commission paritaire : 70 043
Distribution :
S A E M. Transport Presse
Directeur commercial :
Jean-Pierre Reiter
Directeur des ventes :
Joel Petauton
Inspecteur des ventes :
Société PROMEVENTE,
M. Michel Iatca,
24-26, bd Poissonnière,
75009 Paris
Tél. : 42 23 25 60
Fax : 42 46 98 11
Edité par "Publications Georges Ventillard", S.A. au capital de 350 880 F,
2 à 12, rue de Bellevue,
75019 Paris
Tél. : **42.00.33.05**
Télécopie/Fax :
42.41.89 40
P.-D.G.,
Directeur de la publication :
Jean-Pierre Ventillard





En achetant cette compilation, vous aidez l'association "Les Enfants du Silence ". Grâce à vous plus de 700.000 enfants sourds et mal-entendants sortiront enfin du silence Aidez-les !

5 GRANDS LOGICIELS

5 GRANDS EDITEURS RÉUNIS POUR AIDER

LES "ENFANTS DU SILENCE"

249 Frs.
Prix moyen T.T.C généralement constaté.

Versions Amiga - Atari Amstrad cpc/cpc+ - IBM PC et Comp..

Publicité réalisée par STYLGRAPHIC Photogravure. Tél : 47 69 04 31.